

SKRIPSI

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR
MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(*TEAM GAME TOURNAMENT*)
DI SMK N 6 YOGYAKARTA

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Pesyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan



Disusun oleh:

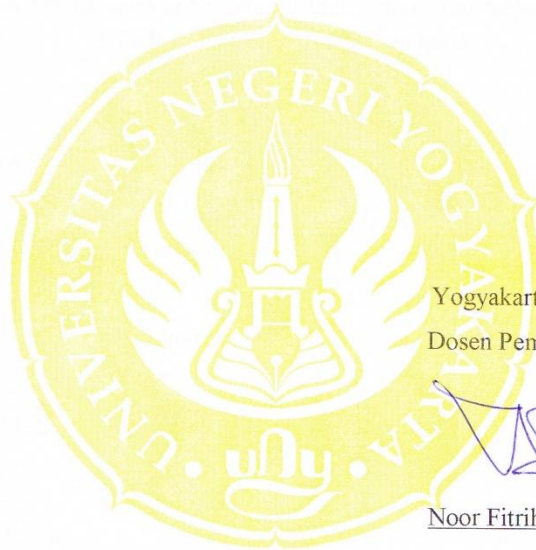
RATNA MAYANGSARI

07513241014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012

HALAMAN PESETUJUAN

Tugas akhir skripsi yang berjudul **“Peningkatan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Di SMK N 6 Yogyakarta”**.
Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ujian.



Yogyakarta, Oktober 2012

Dosen Pembimbing

Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR
MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAM GAME TOURNAMENT)
DI SMK N 6 YOGYAKARTA

Disusun oleh:
Ratna Mayangsari
07513241014

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Noor Fitrihana, M.Eng	Ketua Penguji		15/10 2012
Kapti Asiatun, M.Pd	Sekretaris		15/10 2012
Widiastuti, M.Pd	Penguji Utama		15/10-2012

Yogyakarta, Oktober 2012

Fakultas Teknik



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 0032

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Ratna Mayangsari

NIM : 07513241014

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga Dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Tugas Akhir :

**“PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR
MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAM GAME TOURNAMENT)
DI SMK N 6 YOGYAKARTA”**

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang ambil sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Oktober 2012

Penulis

Ratna Mayangsari

07513241014

MOTTO

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Thomas Alva Edison)

Salah bisa diperbaiki, gagal bisa diulangi, tp menyerah berarti selesai. Kita boleh gagal tapi jangan sampai menyerah.(Bong Chandra)

Bila orang lain meremehkan impian Anda, Anda hanya kehilangan dukungan. Namun bila Anda meremehkan Impian Anda sendiri, maka Anda kehilangan harapan. Apapun impianmu, itulah yang terbaik untukmu, Jangan pernah meremehkannya. (Bong Chandra)

Bersyukur itu tanpa syarat. Karena memang nikmat dari-Nya itu tanpa batas

Bermimpi ketika sadar, itu lebih baik daripada bermimpi ketika tidak sadar. itulah beda impian dan mimpi (Ipho Santosa)

PERSEMBAHAN

*Dengan mengucap syukur yang tiada henti atas segala limpahan rahmat dari
ALLAH SWT yang maha segalanya*

KUPERSEMBAHKAN KARYA SKRIPSI INI UNTUK :

*Ibu tercinta, Sri Subekti
untuk kasih sayang, semangat dan dukungan moril maupun materiil,*

*keluarga besarku mbah kakung, mbah putri, adik-adikku adhin, salma, ridho,
mas adi, mbak yeni, untuk semangat dan kehangatan keluarga yang tak
tergantikan*

*calon suami, Febri Anggara yang selalu menemani mengingatkan ,memberikan
dukungan dan motivasi untukku,*

*Sahabat - sahabatku, Lina, Alif, Happy, Laila
Untuk kebersamaan kita dan yang selalu membantuku dan selalu akan aku
rindukan,*

Teman-teman seperjuangan Norma, Dewi, Fika, Wida untuk bantuannya

*Teman - teman Pendidikan Teknik Busana 2007
yang telah memberikan kebersamaan yang indah,*

Almamaterku UNY.

ABSTRAK

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DI SMK N 6 YOGYAKARTA

Ratna Mayangsari

NIM.07513241014

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Pelaksanaan pembelajaran memilih bahan baku busana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team game tournament* (TGT), 2) Besarnya peningkatan motivasi belajar memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di SMK N 6 Yogyakarta, 3) Besarnya peningkatan prestasi belajar memilih bahan baku busana model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di SMK N 6 Yogyakarta.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas secara kolaboratif dengan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian sebagai berikut: perencanaan-tindakan-observasi-refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMK N 6 Yogyakarta dengan subyek penelitian adalah 34 siswa pada kelas X Busana Butik 3. Metode pengumpulan data menggunakan angket motivasi dan soal post test. Uji validitas berdasarkan pendapat dari para ahli (*judgment expert*). Hasil validasi menunjukkan bahwa model yang digunakan sudah layak dan instrumen dinyatakan sudah valid. Uji reliabilitas angket motivasi menggunakan rumus *alpha cronbach's* dengan nilai 0,817. Sedangkan, untuk mengukur reabilitas instrumen tes digunakan rumus KR 20 dengan nilai 0,8796. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian meliputi 1) pelaksanaan pembelajaran memilih bahan baku busana dilaksanakan melalui tahap perencanaan yang dilakukan peneliti berkolaborasi dengan guru, tahap tindakan, guru melakukan pembelajaran memilih bahan baku busana sesuai desain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dan pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran, selanjutnya tahap refleksi yakni dilakukan perbaikan untuk tindakan siklus berikutnya, sehingga pembelajaran memilih bahan baku busana akan berjalan lebih baik. 2) Peningkatan motivasi dapat dilihat dari rata-rata motivasi siswa, sebelum dikenai tindakan sebanyak 5 siswa dengan motivasi sangat rendah, 22 siswa dengan motivasi rendah, dan 5 siswa dengan motivasi tinggi. Setelah tindakan siklus I sebanyak 6 siswa dengan motivasi rendah dan 28 siswa dengan motivasi tinggi. Setelah tindakan siklus II sebanyak 3 siswa dengan motivasi rendah, 28 siswa dengan motivasi tinggi dan 3 siswa dengan motivasi sangat tinggi. 3) Peningkatan prestasi dapat dilihat dalam peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebelum dikenai tindakan pada pra siklus hanya 41,2% (14 siswa) yang sudah memenuhi KKM, setelah dikenai tindakan pada siklus I pencapaian KKM siswa meningkat menjadi 50% (17 siswa), dan setelah tindakan pada siklus II pencapaian KKM siswa meningkat 100 % (seluruh siswa) sudah memenuhi KKM. Uraian diatas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar memilih bahan baku busana.

Kata kunci: *motivasi belajar, prestasi belajar, pembelajaran kooperatif tipe TGT*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) di SMK N 6 Yogyakarta” dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sahabat, keluarga dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah mendapat bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Noor Fitrihana, M.Eng selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan dosen pembimbing proyek akhir skripsi
4. Kapti Asiatun, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Sekretaris Tugas Akhir Skripsi
5. Dr. Sri Wening selaku pembimbing akademik
6. Widiastuti, M.Pd selaku Penguji Tugas Akhir Skripsi
7. Sri Widarwati, M.Pd selaku Validator ahli model pembelajaran
8. RR. Dwi Fajar Wahyuningtyas, S.Pd selaku Guru mata diklat memilih bahan baku busana di SMK N 6 Yogyakarta

9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini

Akhir kata saya berharap Tugas Akhir Skripsi ” Peningkatan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT(*Team Game Tournament*) di SMK N 6 Yogyakarta” ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, Oktober 2012

Ratna Mayangsari

NIM. 07513241014

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Motivasi Belajar.....	9

a. Pengertian Motivasi.....	9
b. Jenis-jenis Motivasi.....	10
c. Unsur-unsur motivasi belajar.....	11
d. Fungsi motivasi.....	13
e. Ciri-ciri motivasi.....	14
f. Meningkatkan motivasi belajar.....	14
g. Bentuk-bentuk motivasi belajar.....	15
2. Prestasi Belajar.....	18
a. Pengertian prestasi belajar.....	18
b. Mengukur prestasi belajar.....	19
c. Kriteria ketuntasan minimal	22
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.....	24
3. Memilih bahan baku busana.....	27
a. Pengertian memilih bahan baku busana.....	27
b. Standar Kompetensi memilih bahan baku busana.....	27
4. Pembelajaran Kooperatif.....	28
a. Pengertian pembelajaran.....	28
b. Pengertian pembelajaran kooperatif.....	30
c. Tujuan pembelajaran kooperatif.....	31
d. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif.....	32
e. Tujuan pembelajaran kooperatif.....	32
f. Komponen pembelajaran kooperatif.....	33
g. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran kooperatif.....	33
h. Macam-macam pembelajaran kooperatif.....	35

5. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT.....	38
a. Pengertian pembelajaran kooperatif tipe TGT.....	38
b. Langkah pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.....	42
B. Penelitian yang relevan.....	46
C. Kerangka berfikir.....	47
D. Hipotesis Tindakan.....	48

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	49
B. Setting Penelitian.....	50
1. Tempat penelitian.....	52
2. Waktu penelitian.....	52
C. Subyek dan obyek penelitian.....	52
1. Subyek penelitian.....	52
2. Obyek penelitian.....	53
D. Bentuk penelitian tindakan kelas.....	54
E. Rancangan penelitian.....	54
1. Pra siklus.....	55
2. Siklus I.....	56
3. Siklus II.....	61
F. Instrumen Penelitian.....	67
1. Catatan lapangan.....	67
2. Angket/kuesioner.....	68
3. Tes	69

G. Validitas dan Reliabilitas instrumen.....	71
1. Validitas.....	71
2. Reliabilitas.....	74
H. Teknik analisis data.....	76
1. Soal tes.....	76
2. Angket.....	79
I. Kriteria keberhasilan.....	80
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian.....	81
1. Lokasi penelitian.....	81
2. Pelaksanaan tindakan kelas.....	81
B. Pembahasan hasil penelitian.....	117
1. Pra siklus.....	118
2. Siklus I.....	120
3. Siklus II.....	124
C. Peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar.....	127
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	132
B. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN.....	138

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka berfikir.....	48
Gambar 2. Tahapan penelitian tindakan kelas.....	50
Gambar 3. Alur implementasi TGT siklus I.....	94

Gambar 4. Alur implementasi TGT siklus II.....	108
Gambar 5. Grafik motivasi belajar pra siklus, siklus I dan siklus II.....	128
Gambar 6. Grafik prestasi belajar pra siklus, siklus I dan siklus II.....	129

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Standar Kompetensi Memilih Bahan Baku Busana.....	33

Tabel 2. Kriteria Penghargaan Kelompok.....	41
Tabel 3. Posisi Penelitian Yang Relevan Dan Perbedaan Penelitian.....	47
Tabel 4. Kisi-Kisi Motivasi Belajar.....	69
Tabel 5. Kisi-Kisi Soal Tes.....	70
Tabel 6. Intepretasi nilai r.....	75
Tabel 7. Pengkategorian Tingkat Ketuntasan Belajar.....	78
Tabel 8. Kriteria Ketuntasan Minimal.....	78
Tabel 9. Pengkategorian Motivasi siswa.....	79
Tabel 10. Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus.....	85
Tabel 11. Data Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus.....	86
Tabel 12. Prestasi Belajar Siswa Pra Siklus.....	87
Tabel 13. Data Prestasi Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM	88
Tabel 14. Refleksi Pra Siklus Dan Rencana Perbaikan.....	89
Tabel 15. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	96
Tabel 16. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	97
Tabel 17. Prestasi Belajar Siswa Siklus I.....	99
Tabel 18. Data Prestasi Belajar Siswa Siklus I Berdasar KKM.....	101
Tabel 19. Nilai <i>Game</i> Dan <i>Tournament</i> Siklus I.....	102
Tabel 20. Refleksi Siklus I Dan Rencana Perbaikan.....	103
Tabel 21. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	110

Tabel 22. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	111
Tabel 23. Data Prestasi Belajar Dan Peningkatan Setiap Siklus.....	113
Tabel 24. Data Prestasi Belajarsiswa Siklus II Berdasar KKM.....	114
Tabel 25. Nilai <i>Game</i> Dan <i>Tournament</i> Siklus II.....	115
Tabel 26. Data Motivasi Belajar Siswa.....	128
Tabel 27. Data Prestasi Belajar Siswa.....	129

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus, RPP dan <i>hand out</i>	139
Lampiran 2. Instrumen penelitian.....	159
Lampiran 3. Validitas dan reliabilitas instrumen.....	172
Lampiran 4. Hasil penelitian.....	196
Lampiran 5. Catatan lapangan.....	210
Lampiran 6. Surat ijin penelitian.....	217
Lampiran 7. Dokumentasi.....	222

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

SMK Negeri 6 Yogyakarta adalah salah satu SMK di Yogyakarta yang membuka program keahlian busana butik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap. Berdasarkan lampiran keputusan Direktur Jenderal manajemen pendidikan dasar dan menengah nomor: 251/c/kep/mn/2008 tanggal: 22 Agustus 2008 spektrum keahlian pendidikan menengah kejuruan terdiri dari enam bidang studi keahlian. Busana butik merupakan salah satu program studi pada bidang studi keahlian seni, kerajinan dan pariwisata. Salah satu

mata diklat pada program studi ini yaitu mata diklat memilih bahan baku busana. Memilih bahan baku busana merupakan salah satu mata pelajaran dasar kejuruan dengan materi pelajaran teori dan praktik yang menitikberatkan pada ketrampilan pemilihan bahan baku busana. Mata diklat memilih bahan baku busana sangat menunjang pada mata diklat yang lain, sebab memilih bahan baku busana adalah awal bagian dari perencanaan pembuatan sebuah busana.

Dalam silabus kompetensi memilih bahan baku busana seorang siswa harus dapat mengidentifikasi jenis bahan utama, jenis bahan pelapis, jenis bahan pelengkap dan pemeliharaan bahan tekstil. Proses pembelajaran memilih bahan baku busana hendaknya menggunakan strategi pembelajaran dapat merangsang siswa. Pelaksanaan pembelajaran pada siang hari yang mengakibatkan menurunnya konsentrasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan terdapatnya permasalahan yang mengganggu dan menghambat proses pembelajaran, diantaranya masih ada siswa yang berbicara dan tidur dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Kurangnya motivasi belajar sering terlihat pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga masih rendah dan bersifat pasif, siswa cenderung hanya sebagai penerima saja. Siswa terlihat kurang semangat, banyak yang malas, jenuh dalam memperhatikan materi yang diberikan dan disampaikan oleh guru. Siswa juga kurang termotivasi dan kurang berani mengemukakan pendapatnya apabila diberikan pertanyaan oleh guru. Penguasaan materi siswa tentang memilih

bahan baku busana juga masih rendah. Hal itu terlihat pada saat guru memberikan lontaran-lontaran soal setelah materi diterangkan, masih banyak yang tidak dapat menjawab.

Kecenderungan kegiatan pembelajaran disekolah bertumpu pada aktivitas guru dan sebagai akibatnya siswa menjadi cenderung pasif dalam belajar dan kurangnya kesempatan interaksi secara optimal baik dengan guru. Sehingga menyebabkan kelas kurang menarik bagi siswa. Sebagian besar siswa belum memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimum) yaitu 75. Jika siswa memperoleh nilai di bawah KKM maka hasil belajar siswa belum memenuhi standart ketuntasan, maka siswa wajib mengulang materi tersebut sampai memenuhi KKM. Berdasarkan wawancara dengan guru memilih bahan baku busana baru 41% siswa yang memenuhi KKM sedangkan 59% siswa belum memenuhi KKM, sehingga guru banyak memberikan tugas pada siswa agar dapat mencapai standart tersebut. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif dalam hal ini dari segi hasil belajar pada siswa setidaknya sebagian besar siswa (75%). Dalam hal ini strategi pembelajaran yang digunakan harus ditingkatkan guna kelancaran proses belajar mengajar.

Motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat melalui antusias nya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak pernah melewatkan setiap kegiatan dalam proses pembelajaran, memberi rasa penasaran terhadap kegiatan selanjutnya dan memperhatikan setiap materi pelajaran yang diberikan. Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan untuk

meningkatkan prestasi siswa. Laeli Farkhati (2008) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode TGT dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 Pada Pembelajaran Akuntansi, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode TGT dapat meningkatkan prestasi siswa yang dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata yang diperoleh siswa.

Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh prestasi belajar yang optimal, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan berbagai upaya atau usaha untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Di samping itu motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap berjalan. Hal ini menjadikan siswa gigih dalam belajar.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan selain meningkatkan motivasi siswa, mutu guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran yang penting. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah adalah perbaikan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di sekolah haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Berbeda tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai siswa berbeda pula model

pembelajaran yang digunakan. Sehingga guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi efektif.

Guru dapat menggunakan metode dan model pembelajaran yang ada untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Metode dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sangat banyak. Tiap metode dan model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menentukan metode dan model pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan oleh guru, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pokok bahasan yang disampaikan oleh guru. Tujuan yang ingin dicapai oleh guru diantaranya menciptakan suasana aktif di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Terciptanya suasana yang aktif di dalam kelas akan berdampak baik bagi siswa, sehingga siswa akan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *game*/turnamen, hal ini juga menuntut keaktifan dan partisipasi siswa pada proses pembelajaran. Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengkaji lebih luas permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul: Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di SMK N 6 Yogyakarta

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah dan bersifat pasif yaitu cenderung hanya sebagai penerima saja.
2. Siswa kurang bersemangat dan terdapat diantaranya siswa yang mengantuk serta siswa kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.
3. Metode pembelajaran guru belum bervariasi, metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah dan metode diskusi sehingga diperlukan variasi dalam menerapkan metode pembelajaran.
4. Kurangnya partisipasi dan interaksi secara optimal dengan guru maupun teman sendiri yang akan berakibat kurangnya motivasi belajar siswa.
5. Pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru masih rendah, hal ini terlihat pada saat guru memberikan lontaran-lontaran soal setelah materi diterangkan, masih banyak yang tidak dapat menjawab
6. Prestasi belajar siswa kelas X busana butik 3 memilih bahan baku busana belum optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*

(TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar memilih bahan baku busana siswa kelas X busana butik 3 di SMK N 6 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran memilih bahan baku busana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)?
2. Seberapa besar peningkatan motivasi siswa pada siswa kelas X busana butik 3 SMK N 6 Yogyakarta dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk memotivasi siswa?
3. Seberapa besar peningkatan prestasi belajar memilih bahan baku busana melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X busana butik 3 SMK N 6 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran memilih bahan baku busana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).
2. Mengetahui besarnya peningkatan motivasi belajar memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game*

Tournament (TGT) untuk siswa kelas X busana butik 3 SMK N 6 Yogyakarta.

3. Mengetahui besarnya peningkatan prestasi belajar memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X busana butik 3 SMK N 6 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Sebagai penambah wawasan bagi peneliti dalam implementasi pengembangan model belajar kooperatif tipe TGT pada khususnya dan model pembelajaran kooperatif yang lain pada umumnya.

2. Bagi pihak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

- a. Sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru tentang alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajarkan pelajaran memilih bahan baku busana.
- b. Sebagai informasi bagi sekolah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar memilih bahan baku busana.

3. Bagi Jurusan PTBB

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian maupun referensi ilmiah dalam bidang pendidikan bagi mahasiswa maupun dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana pada khususnya. Di samping itu hasil

penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi bahan penelitian lanjutan mengenai permasalahan sejenis dengan hasil yang lebih baik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya (Hamzah B. Uno, 2008).

Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Frederick J. Mc Donald dalam H. Nashar, 2004:39). Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif (Abraham Maslow dalam H. Nashar, 2004:42).

Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

b. Jenis-Jenis Motivasi

1) Motivasi Instrinsik

Adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri. Motivasi ini timbul dari dalam diri peserta didik misalnya keinginan untuk mendapat ketrampilan tertentu, memperoleh informasi dan pemahaman, mengembangkan sikap untuk berhasil, menikmati kehidupan secara

sadar memberikan sumbangan kepada kelompok, keinginan untuk diterima oleh orang lain.

2) Motivasi Ekstrinsik

Adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti: angka, ijazah, tingkatan, hadiah, medali, pertentangan dan persaingan yang bersifat negatif ialah ejekan (*ridicule*) dan hukuman. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, sebab pembelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat, atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ada kemungkinan peserta didik belum menyadari pentingnya bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam keadaan ini peserta didik bersangkutan perlu dimotivasi agar belajar. Guru berupaya membangkitkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan keadaan peserta didik itu sendiri.

Jadi dapat disimpulkan motivasi intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dari dalam individu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang timbul karena adanya rangsangan dari luar individu.

c. **Unsur-Unsur Motivasi Belajar**

1) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita siswa untuk menjadi seseorang akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarinya). Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis.

4) Kondisi lingkungan kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan

tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

5) Unsur-unsur dinamis belajar

adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

6) Upaya guru membelajarkan siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

Dapat disimpulkan bahwa bila upaya-upaya tersebut dilaksanakan dengan berorientasi pada kepentingan siswa, maka diharapkan upaya tersebut dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Bila upaya guru hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan guru yang menjadi titik tolak, besar kemungkinan siswa tidak tertarik untuk belajar. Dengan kata lain motivasi belajar siswa melemah atau hilang.

d. **Fungsi Motivasi**

Menurut Sardiman (2007: 75) motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranan yang khas adalah hal yang menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Walker (dalam Ahmad Rohani & Abu

Ahmadi, 1995:10) mengatakan bahwa perubahan-perubahan yang dipelajari biasanya memberikan hasil yang baik bilamana orang/individu mempunyai motivasi untuk melakukannya. Agus Supriyo (2010: 163) mengungkapkan bahwa motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar. Terkait dengan hal tersebut motivasi mempunyai fungsi:

- 1) Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari setiap kegiatan belajar
- 2) Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan dengan rumusan tujuan pembelajaran
- 3) Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan, fungsi motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. Selain sebagai pendorongan usaha motivasi juga berfungsi untuk pencapaian prestasi.

e. Ciri-ciri Motivasi

Motivasi yang ada pada diri siswa sangat penting dalam pembelajaran.

Adapun menurut Sardiman A.M (2006: 83) ciri-ciri motivasi sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak ingin berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (atau tidak lekas putus asa).
- 3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi.
- 4) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan.
- 5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin.
- 6) Menunjukkan minat terhadap masalah-masalah orang dewasa (misalnya : terhadap pembangunan, korupsi, keadilan).
- 7) Senang dan rajin belajar, penuh semangat, tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin.

8) Dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya.

Jadi dari pendapat diatas dapat disimpulkan orang yang termotivasi memiliki ciri-ciri antara lain: tekun menghadapi tugas, tidak memerlukan dorongan dari luar, senang dan rajin belajar.

f. **Meningkatkan Motivasi Belajar**

Menurut Oemar Hamalik (2003), dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Sementara Sardiman A.M (2007), menyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal, apabila terdapat motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Moh. Uzer Usman (2003) menyatakan bahwa guru perlu mengetahui motivasi yang terdapat dalam diri siswanya. Guru berperan selaku motivator, pemberi semangat agar motif-motif yang positif pada anak dapat dibangkitkan, ditingkatkan, dan dikembangkan. Tingkat

motivasi pertama berkenaan dengan individu, yang mendorong seseorang untuk melakukan upaya yang lebih besar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan cara: guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memberikan pujian, menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa

g. **Bentuk-bentuk motivasi di sekolah**

bentuk-bentuk motivasi di sekolah antara lain:

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang belajar, yang utama justru untuk mencapai nilai angka yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

3) Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar.

4) *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri.

5) Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mereka mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Dalam hal ini guru harus juga terbuka, maksudnya kalau ada ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

6) Mengetahui hasil

Dengan mengetahui pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7) Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan tanpa maksud.

10) Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga dengan minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

Berbagai cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi peserta didik yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk membangkitkan motivasi peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan perhatian, memberikan hadiah dan hukuman, memberikan latihan, melaksanakan permainan, menggunakan media dan metode pembelajaran dsb.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yakni “prestatie” kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2005: 102) menyebutkan bahwa:

Prestasi belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan ketrampilan berpikir maupun ketrampilan motorik.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai prestasi belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan setelah melakukan proses belajar yang biasa ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

b. Mengukur Prestasi Belajar

Untuk mengetahui tingkat prestasi belajar, dilakukan dengan cara mengukur prestasi belajar. Robert L. Ebel dalam kutipan Syaifudin Azwar (1998:14) fungsi utama tes prestasi adalah mengukur prestasi belajar para peserta didik. Walaupun nilai tes merupakan cerminan apa yang telah dapat dicapai oleh peserta didik dalam belajar akan tetapi adalah tanggung jawab pihak pengajar untuk selalu menekankan agar para peserta didik tidak belajar semata-mata untuk mendapatkan nilai yang tinggi dalam tes.

Sedangkan menurut Moh.Uzer Usman & Lilis Setiawati (1993:137), mengungkapkan bahwa “setelah berakhirnya proses pembelajaran, guru mengadakan evaluasi yang dimaksudkan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai oleh siswa”. Fungsi evaluasi proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Sebagai umpan balik dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar, artinya umpan balik bagi guru sehingga merupakan dasar memperbaiki proses belajar siswa dan mengajar guru
- 2) Untuk mengetahui, mengukur dan menentukan kemajuan prestasi belajar siswa
- 3) Untuk mencari data tentang tingkat kemampuan siswa, bakat dan minat yang mereka miliki.
- 4) Mengetahui latar belakang siswa tertentu yang memerlukan bantuan khusus karena mengalami kesulitan belajar.

Ada beberapa teknik penilaian yang dapat digunakan oleh guru, yang secara garis besar dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu teknik tes dan teknik non tes. Tes adalah suatu alat dalam penilaian yang digunakan untuk mengetahui data atau keterangan dari seseorang yang dilaksanakan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh seseorang yang dites. Jadi, dapat dikatakan bahwa teknik tes merupakan cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban betul atau salah. Teknik non tes adalah suatu cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan yang tidak memerlukan jawaban betul atau salah. Penilaian dengan non tes dapat menggunakan cara observasi, wawancara dan angket.

Macam-macam alat penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan penilaian antara lain:

1) Tes tulis

Tes tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan peserta didik dalam bentuk tulisan. Ada dua bentuk soal tes tulis, yaitu sebagai berikut: (a) soal yang memilih jawaban, yaitu meliputi: soal pilihan ganda, dua pilihan (benar-salah, ya-tidak) dan soal menjodohkan; (b) soal dengan mensuplai jawaban, yaitu meliputi: isian atau melengkapi, jawaban singkat dan soal uraian.

2) Penilaian unjuk kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan berdasarkan persiapan, proses dan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu.

3) Penilaian penugasan (proyek)

Proyek adalah tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Peserta didik dapat melakukan penelitian melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan analisis data, serta pelaporan hasil kerjanya. Penilaian proyek dilaksanakan terhadap persiapan, pelaksanaan dan hasil.

4) Penilaian hasil kerja (produk)

Penilaian hasil kerja merupakan penilaian yang meminta peserta didik menghasilkan suatu hasil karya. Penilaian produk dilakukan terhadap persiapan, pelaksanaan/proses pembuatan dan hasil.

5) Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian terhadap hasil karya siswa dalam periode tertentu. Pada penilaian portofolio, peserta didik dapat menentukan karya-karya yang akan dinilai, melakukan penilaian sendiri kemudian hasilnya dibahas.

6) Penilaian sikap

Penilaian sikap merupakan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap suatu objek, fenomena atau masalah. Penilaian sikap dapat dilakukan dengan cara observasi perilaku, pertanyaan langsung dan laporan pribadi.

7) Penilaian diri

Penilaian diri adalah merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk menilai dirinya sendiri mengenai berbagai hal. Dalam penilaian diri, setiap peserta didik harus mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya secara jujur.

Berdasarkan pendapat di atas, penilaian prestasi belajar yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tulis.

c. **Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)**

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah kriteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir jenjang satuan pendidikan untuk kelompok mata pelajaran selain ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan nilai batas ambang

kompetensi KKM pada akhir jenjang satuan pendidikan untuk kelompok mata pelajaran selain ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan nilai batas ambang kompetensi. KKM merupakan kriteria ketuntasan belajar untuk setiap indikator dalam suatu kompetensi dasar yang ditentukan oleh satuan pendidikan, berkisar antara 0-100%. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator kompetensi normatif dan adaptif adalah 70%.

Sesuai dengan petunjuk yang ditetapkan oleh BSNP maka ada beberapa rambu-rambu yang harus diamati sebelum ditetapkan KKM di sekolah. Adapun rambu-rambu yang dimaksud adalah :

- 1) KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran,
- 2) KKM ditetapkan oleh forum MGMP sekolah,
- 3) KKM dinyatakan dalam bentuk persentase berkisar antara 0-100, atau rentang nilai yang sudah ditetapkan,
- 4) Kriteria ditetapkan untuk masing-masing indikator idealnya berkisar 75 %,
- 5) Sekolah dapat menetapkan KKM dibawah kriteria ideal (sesuai kondisi sekolah),
- 6) Dalam menentukan KKM haruslah dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas indikator, serta kemampuan sumber daya pendukung,

- 7) KKM dapat dicantumkan dalam LHBS sesuai model yang ditetapkan atau dipilih sekolah.

Dari berbagai rambu-rambu yang ada itu, selanjutnya melalui kegiatan Musyawarah Guru Bidang Studi (MGMP) maka akan dapat diperoleh berapa KKM dari masing-masing bidang studi. Ada beberapa kriteria penetapan KKM yang dapat dilaksanakan , diantaranya :

- 1) Kompleksitas indikator (kesulitan dan kerumitan),
- 2) Daya dukung (sarana dan prasarana yang ada, kemampuan guru, lingkungan, dan juga masalah biaya),
- 3) *In take* siswa (masukan kemampuan siswa),

Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran memilih bahan baku busana adalah 75. Apabila siswa belum mencapai nilai KKM, maka siswa tersebut dinyatakan belum tuntas. Siswa yang belum tuntas harus diberi pengulangan atau remidi.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan banyak pihak sehingga keberhasilan tergantung pada berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain:

- 1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa.

Faktor ini dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

a) Faktor psikologis

Ada banyak faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi belajar disekolah, yaitu:

i. Intelligensi

intelligensi adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, untuk mengadakan suatu penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan itu dan untuk menilai keadaan diri secara kritis dan obyektif. Taraf intelegensi ini sangat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa, dimana siswa yang memiliki taraf intelligensi tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

ii. Sikap

Sikap yang pasif, rendah diri, dan kurang percaya diri merupakan faktor yang menghambat siswa dalam menampilkan prestasi belajar. Sikap adalah kesiapan seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap siswa yang positif terhadap mata pelajaran disekolah merupakan langkah awal yang baik dalam proses belajar mengajar disekolah.

iii. Motivasi

Motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi timbul karena adanya keinginan atau kebutuhan-

kebutuhan dalam diri seseorang berhasil dalam belajar karena ia ingin belajar. Dengan demikian kehadiran motivasi dalam aktivitas belajar merupakan faktor psikis yang menimbulkan kegiatan belajar, kelangsungan belajar, dan memberi arah pada kegiatan belajar yang akan menimbulkan gairah, minat, rasa senang, dan semangat yang tinggi dalam belajar.

b) Faktor keadaan fisik dan psikis

Keadaan fisik menunjukkan pada tahap pertumbuhan, kesehatan jasmani, keadaan alat-alat indera dan lain sebagainya. Keadaan fisik psikis yang sehat sangat berpengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar dan sebaliknya.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi prestasi belajar. Faktor eksternal dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

a) Faktor guru

Guru sebagai tenaga pendidik yang memiliki tugas, menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, membimbing, melatih, mengolah, meneliti dan mengembangkan serta memberikan pelajaran. Guru mendidik dan memiliki gaya memimpin kelas yang disesuaikan dengan keadaan kelas yang

diberi pelajaran sehingga dapat menunjang tingkat prestasi semaksimal mungkin.

b) Faktor lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga turut mempengaruhi kemajuan hasil kerja bahkan mungkin dapat dikatakan menjadi faktor yang sangat penting karena sebagian besar waktu belajar dilaksanakan di rumah

c) Faktor sumber-sumber belajar

Sumber belajar itu dapat berupa media/alat bantu belajar serta bahan baku penunjang lainnya. Alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam melakukan perbuatan belajar. Maka pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga serta hasil yang lebih baik.

3. Memilih Bahan Baku Busana

a. Pengertian Memilih Bahan Baku Busana

Memilih bahan baku busana adalah salah satu mata pelajaran produktif di SMK. Mata pelajaran yang memberikan pengetahuan kepada siswa tentang tekstil dan memilih bahan baku busana. Memilih bahan baku busana diajarkan untuk siswa kelas X. Ada 3 materi inti yang diajarkan yaitu memilih bahan baku busana, pemeliharaan tekstil dan pemilihan bahan baku penunjang.

b. Standar kompetensi Memilih Bahan Baku Busana

Memilih bahan baku busana adalah mata diklat produktif yang harus ditempuh oleh seluruh siswa jurusan busana butik pada kelas X di SMK N 6 Yogyakarta. Standar kompetensi memilih bahan baku busana pada silabus busana butik kelas X SMK N 6 Yogyakarta sebagai berikut :

Tabel 1. Standar Kompetensi Memilih Bahan Baku Busana

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN
1. Mengidentifikasi jenis bahan utama	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis bahan utama berdasar waktu, umur, kesempatan dan postur tubuh • Memilih jenis kain berdasar desain pemesan • Memilih corak dan efek kain sesuai kriteria berdasar desain, pesanan pelanggan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi unsur-unsur desain pada bahan tekstil • Mengidentifikasi pemilihan bahan tekstil sesuai kegunaan, penanganan, desain dan lebar kain • Mengidentifikasi pemilihan bahan tekstil dengan memperhatikan faktor-faktor mendesain busana
2. Mengidentifikasi jenis bahan pelapis	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih jenis kain lining sesuai bahan utama • Memilih warna kain lining sesuai jenis bahan utama • Memeriksa kain pelapis apakah layak untuk digunakan sesuai desain • Memilih efek bahan pengeras sesuai bahan utama 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis kain lining dipilih sesuai jenis bahan utama • Mengidentifikasi warna kain lining dipilih sesuai jenis bahan utama • Kain lining diperiksa apakah layak untuk digunakan • Mengidentifikasi kondisi kain
3. Mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis bahan tekstil berdasarkan asalnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil berdasarkan asal serat

- | | | |
|-------------------------------|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Memeilihara bahan testil berdasar asal bahan | <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bahan pembersih noda dan cara mempergunakannya • Mengidentifikasi cara pemeliharaan busan dinyatakan dalam simbol/gambar |
| 4. Menentukan bahan pelengkap | <ul style="list-style-type: none"> • Memilih bahan pelengkap sesuai dengan desain dan warna bahan utama • Meyediakan jumlah bahan pelengkap yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan | <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bahan pelengkap rits, kancing, bantal bahu, benang dan lain-lain dipilih sesuai dengan desain dan warna bahan • Mengidentifikasi jumlah bahan pelengkap yang diperlukan dan disediakan sesuai dengan kebutuhan. |

4. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar menurut Sardiman (2006: 1) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat. Salah-satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang

bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap.

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (E. Mulyasa, 2003). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah
- 2) Pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah
- 3) Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa
- 4) Pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik
- 5) Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari (Oemar Hamalik, 1995).

b. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan sekumpulan kelompok siswa yang tingkat kemampuannya berbeda (Isjoni, 2009:14). Menurut Slavin (2008) siswa yang belajar secara bekerja sama dalam suatu kelompok akan dapat belajar lebih baik dan berupaya meningkatkan prestasi dalam kelompoknya. Etin Solihatin & Raharjo (2007) mengartikan kooperatif sebagai bentuk

kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata sehingga dalam bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi, produktivitas, dan hasil belajar. Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Sehingga belajar kooperatif merupakan pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk mengoptimalkan proses belajarnya.

Menurut Robert E. Slavin (2008), Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya.

Jadi dapat disimpulkan, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan kerjasama antara peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang langsung membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan belajar secara bersama.

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kerja kelompok kecil dengan, berlawanan dengan pembelajaran klasikal (satu kelas

penuh), dan terdiri enam (6) tahapan pokok: (1) menentukan tujuan dan pengaturan (2) memberi informasi kepada peserta didik melalui presentasi atau teks (3) menyusun peserta didik dalam kelompok belajar (4) menentukan kelompok dan membantu kelompok belajar (5) menguji atau melakukan tes untuk mengetahui keberhasilan dari tugas-tugas kelompok (6) penghargaan baik terhadap prestasi individu maupun kelompok.

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 2008: 26). Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya

d. Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif

Menurut Stahl dalam Sriwiyono (2006:18) ciri-ciri belajar kooperatif adalah:

- 1) Seperangkat tujuan pembelajaran khusus yang jelas.
- 2) Penerimaan secara umum terhadap tujuan pembelajaran peserta didik.
- 3) Ketergantungan positif.
- 4) Selama proses belajar terjadi tatap muka antar muka.
- 5) Adanya pertanggungjawaban secara individu.
- 6) Penghargaan ganjaran umum kepada kelompok yang secara akademis sukses.
- 7) Kelompok heterogen.
- 8) Perilaku-perilaku dan sikap-sikap positif dalam interaksi sosial
- 9) Refleksi (wawancara) terhadap proses kelompok, dan

10) Waktu yang cukup untuk pembelajaran.

e. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting. Menurut Depdiknas tujuan pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1) Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama
- 2) Pembelajaran kooperatif memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial
- 3) Untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

f. Komponen Pembelajaran Kooperatif

Komponen penting dari model pembelajaran kooperatif meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pertanggungjawaban individual

Keberhasilan kelompok didasarkan pada kemampuan setiap anggota untuk menunjukkan bahwa dia telah belajar materi-materi yang sangat dibutuhkan.

- 2) Ketergantungan positif

Keberhasilan kelompok didasarkan atas kemampuan kelompok itu dalam bekerja sama untuk meraih hasil yang diinginkan. Aktivitas pembelajaran kooperatif dapat memerankan banyak peran dalam pelajaran. Dalam skenario yang lain, kelompok kooperatif dapat juga digunakan untuk memecahkan sebuah masalah kompleks.

g. Kelebihan Dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif guru melakukan pemantauan terhadap kegiatan peserta didik, mengarahkan ketrampilan kerjasama dan memberikan bantuan pada saat diperlukan. Aktivitas belajar berpusat pada peserta didik, guru sebagai fasilitator. Dengan sistem ini diharapkan peserta didik dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal dengan cara berfikir aktif selama proses belajar. Kerjasama dalam belajar akan menumbuhkan semangat atau motivasi untuk berperan aktif, berbagai ide, pengetahuan, dan pengalaman dalam diskusi. Kerja sama diantara peserta didik yang baik jika bisa meningkatkan emosi dan sikap positif terhadap pembelajaran dan menimbulkan keterlibatan emosional dan komitmen yang tinggi dalam belajar, serta harapan yang tinggi untuk sukses.

Selain hal tersebut kelebihan strategi pembelajaran kooperatif lainnya adalah (Mohammad Nur, 2005:74-88):

- 1) Peserta didik lebih memperoleh kesempatan dalam hal meningkatkan hubungan kerjasama antar tim.
- 2) Peserta didik lebih memperoleh kesempatan untuk mengembangkan aktivitas, kreativitas, kemandirian, sikap kritis, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

- 3) Guru tidak perlu mengajarkan seluruh pengetahuan kepada peserta didik, cukup konsep-konsep pokok karena dengan belajar secara kooperatif peserta didik dapat melengkapi sendiri.
- 4) Masing-masing peserta didik dapat berperan aktif baik untuk kepentingan kelompok atau individu.
- 5) Dapat menciptakan suatu penghargaan positif berbasis kelompok dan menciptakan saling menghargai pendapat dan keinginan kelompok lain.
- 6) Sistem penilaian yang tidak hanya mengacu pada setiap individu peserta didik, tetapi juga pada nilai kelompoknya.

Menurut Robert E. Slavin (2008), model pembelajaran kooperatif juga mempunyai kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memerlukan persiapan yang rumit untuk pelaksanaannya.
- 2) Apabila terjadi persaingan yang negatif maka hasilnya akan buruk.
- 3) Apabila ada siswa yang malas atau ada yang ingin berkuasa dalam kelompoknya sehingga menyebabkan usaha kelompok tidak berjalan sebagaimana mestinya.
- 4) Adanya siswa yang tidak memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dalam belajar kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, pembelajaran kooperatif memerlukan adanya penghargaan kelompok dan menggunakan penskoran baik dari individu maupun kelompok yang masing-masing memiliki fungsi melihat perkembangan nilai.

h. Macam–Macam Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif meliputi banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran tradisional. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kumpulan kecil supaya anak didik dapat bekerja sama untuk mempelajari kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial. Saat ini telah banyak model pembelajaran kooperatif yang digunakan dan dari

metode ini banyak dikembangkan oleh para ahli, model tersebut diantaranya adalah :

1) Student Team-Achievement Division (STAD)

Dalam strategi pembelajaran STAD, peserta didik dikelompokkan dalam tim-tim pembelajaran dengan anggota yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan suku. Guru mempresentasikan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja sama tim untuk memastikan seluruh anggota tim telah menuntaskan pelajaran dengan baik. Akhirnya seluruh peserta didik memperoleh kuis individual tentang bahan ajar pada saat itu masing-masing tidak boleh saling membantu.

Ide utama pembelajaran kooperatif STAD untuk memotivasi peserta didik saling memberi semangat dan membantu dalam menuntaskan ketrampilan-ketrampilan yang dipresentasikan guru. Lima komponen STAD adalah presentasi kelas, kerja tim, kuis, skor perbaikan individu dan penghargaan tim. Selama belajar tim, tugas anggota tim adalah menuntaskan bahan ajar yang dipresentasikan dan membantu tim sesama tim menuntaskan bahan ajar.

2) Team Game Tournament (TGT)

Pembelajaran sistem TGT ini hampir sama dengan dengan metode STAD, namun mengganti kuis dengan turnamen atau lomba mingguan. Dalam lomba itu peserta didik berkompetisi

dengan anggota tim lain agar dapat menyumbangkan poin pada skor tim mereka. Sama seperti pembelajaran STAD setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berhasil dan memperoleh penghargaan tim.

Motivasi lebih didapatkan dengan metode ini karena adanya unsur kegembiraan dan unsur permainan yang dimaksudkan dalam lomba tersebut. Namun, pada saat peserta didik bertanding, teman satu tim tidak boleh membantu karena merupakan tanggungjawab individual. Umumnya perbedaan dua model diatas adalah pembelajaran STAD lebih murni sedangkan TGT lebih menyenangkan. Guru dapat menggunakan TGT untuk sebagian pengajaran, dan metode atau model lain untuk bagian pengajaran lain. Hasil pencapaian sistem TGT ini tidak secara otomatis menghasilkan skor individual.

3) *Jigsaw II*

Penerapan pembagian kelompok belajar dalam strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw II* sama dengan STAD dan TGT yaitu terbagi kedalam beberapa kelompok kecil. Perbedaan disini adalah masing-masing kelompok dipilih satu ahli atau ketua kelompok secara acak. Hal ini dimaksudkan agar setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berkembang.

Upayakan setiap peserta didik dalam setiap kelompok mengambil seluruh tanggungjawab. Namun, untuk metode Jigsaw II ini akan lebih baik bila digunakan untuk pelajaran berbentuk naratif tertulis.

Dalam pelaksanaannya ketua kelompok harus mempelajari bahan ajar yang telah ditentukan oleh guru dengan bantuan anggota timnya. Setelah itu, ketua kelompok bertemu dan mendiskusikan topik mereka dan kembali ketimnya untuk mengajarkan topik keahliannya kepada sesama teman. Metode ini diakhiri dengan kuis dan penghargaan tim umumnya seperti metode STAD dan TGT.

4) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Pada pembelajaran CIRC peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok dan dalam pelaksanaannya peserta didik mengikuti urutan instruksi guru, latihan tim, presentasi sampai teman sesama timnya menentukan bahwa mereka siap. Secara sederhana sistem ini dikatakan sebagai kelompok baca atau kelompok belajar.

5) *Team Accelerated Instruction (TAI)*.

Metode TAI ini merupakan penggabungan dari sistem pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Peserta didik terbagi dalam kelompok kecil dan tiap anggota kelompok bekerja pada unit bahan ajar yang berbeda. Setelah itu hasil dari masing-masing kelompok disilang, sehingga memungkinkan setiap peserta didik memeriksa pekerjaan temannya yang berbeda

kelompok. Tetapi saat tes unit akhir, maka dilakukan tanpa bantuan sesama anggota tim. Metode pembelajaran kooperatif TAI juga mendorong peserta didik untuk saling membantu satu sama lain agar tim mereka berhasil, tetapi dipengaruhi rasa individualisme.

5. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)

a. Pengertian pembelajaran kooperatif tipe TGT

Team Game Tournamen (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Robert E. Slavin, 2008).

Ada lima komponen utama dalam TGT antara lain :

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk tournament mingguan.

4) Turnamen

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challennger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader2*. *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah. *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader1*, *challenger 1*, *challenger 2* menurut *challenger 3* salah. *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban .Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger3* menjadi *challenger 2*, *reader 2* menjadi *challenger 3* dan *reader 1* menjadi *reader2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5) Penghargaan kelompok (*team recognise*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Tabel 2. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(Sumber Slavin, 1995

)

Selain cara diatas ada beberapa cara yang dapat dijadikan *game* pada model pembelajaran TGT, menurut Yasa (2008), langkah-langkah pembelajaran TGT adalah

- Menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.
- Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.
- untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik
- Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Berdasarkan beberapa cara model pembelajaran TGT di atas, maka dapat dijelaskan bahwa dalam penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

1) Mengajar (*teach*)

Mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2) Belajar kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5-6 orang dengan kemampuan akademik yang berbeda.

3) Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi.

4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

e. Langkah Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran memilih bahan baku busana dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang memiliki empat

komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi yang terangkai dalam satu siklus.

Untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT materi memilih baha baku busana sesuai desain dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pendahuluan
 - a) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
 - b) Guru memberi motivasi, pengarahan mengenai tujuan dan prosedur pembelajaran
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru mengintruksikan kepada siswa untuk membuat kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 siswa
 - b) Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk memahami materi
 - c) Siswa mengerjakan soal tes memilih bahan baku busana *Game*/Turnamen
 - a) Adanya perwakilan di masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan di kelompok tournament.
 - b) Perwakilan kelompok tournament mengambil kertas pertanyaan dan jawaban sebanyak jumlah siswa yang ada

pada kelompoknya. Kertas pertanyaan dengan warna hitam dan jawaban dengan warna merah.

- c) Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challenger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Terbesar ke lima sebagai *challenger 4* dan terbesar ke enam sebagai *challenger 5*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu tujuh orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader 2*.
- d) *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah.
- e) *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader 1*, *challenger 1*, *challenger 2* menurut *challenger 3* salah.
- f) *Challenger 4* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader 1*,

challenger 1, challenger 2 dan challenger 3 menurut challenger 4 salah

g) *Challenger 5* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader 1, challenger 1, challenger 2, challenger 3 dan challenger 4* menurut *challenger 5* salah

h) *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua.

i) Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader 1, challenger 2* menjadi *challenger 1, challenger 3* menjadi *challenger 2, challenger 4* menjadi *challenger 3, challenger 5* menjadi *challenger 4. Reader 2* menjadi *challenger 6* dan *reader 1* menjadi *reader 2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan peneliti.

3) Kegiatan akhir

a) Guru mengevaluasi kegiatan *game*.

b) Mengulangi kembali materi yang telah diajarkan dan membuat kesimpulan.

c) Guru memberikan angket motivasi.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini yaitu:

- a. Restika Parendrarti (2009) dengan judul “Aplikasi Model Pembelajaran tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009” Merupakan skripsi mahasiswa program studi pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMS. Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b. Tika Ratna Juwita (2009) dengan judul “Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Model Teams Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran sejarah kelas VIII SMP N 8 Yogyakarta : hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan prestasi belajar antara pembelajaran sejarah dengan metode kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran metode ceramah dengan nilai t hitung 2.911 dan nilai t tabel 1.677.
- c. Maria Dwi Retnasari (2007) dalam penelitian tesisnya yang berjudul Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Partisipasi Mata Pelajaran IPS Ekonomi Siswa Kelas VII B SMP Taman Dewasa Ibu Pawaiyatan Yogyakarta. Hasil penelitian ini adalah:
 - a) metode pembelajaran tipe TGT meningkatkan partisipasi siswa, dimana sebelum implementasi hanya 12 siswa saja yang berpartisipasi dalam proses

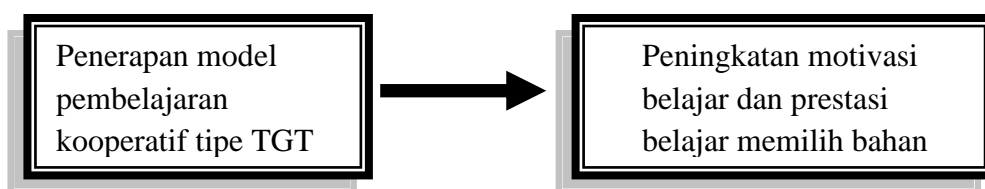
pembelajaran, setelah implementasi semua siswa yang berjumlah 24 turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Posisi penelitian relevan dan perbedaan penelitian

Uraian	Penelitian	Maria (2007)	Restika (2009)	Tika (2009)	Peneliti (2012)
Tujuan	Efektifitas	√	√	√	
	Metode pembelajaran	√	√	√	√
	Motivasi				√
	Partisipasi	√			
	Prestasi belajar				√
	Hasil belajar		√		
Variabel	satu			√	
	Dua	√	√		
	Lebih dari dua				√
Jenis penelitian	Eksperimen	√	√	√	
	Penelitian tindakan kelas				√
Tempat penelitian	SMP	√		√	
	SMA		√		
	SMK				√
Instrumen	Angket				√
	Lembar observasi	√	√	√	
	Tes		√	√	√
	Wawancara	√			
	Dokumentasi	√	√	√	√

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan secara sistematis dan terarah pada terjadinya proses belajar. Metode ceramah sering dipandang sudah biasa bahkan cenderung membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan metode pembelajaran yang dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran terdapat dalam model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa untuk bekerja sama secara aktif dalam proses pembelajaran strategi pembelajarannya yang terstruktur dan sistematis dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan hampir pada semua materi. *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, dapat dituangkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis tindakan

Berdasarkan deskripsi teori diatas, untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar memilih bahan baku busana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di SMK N 6 Yogyakarta, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah ada peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas X Busana butik 3 SMK N 6 Yogyakarta pada mata pelajaran memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

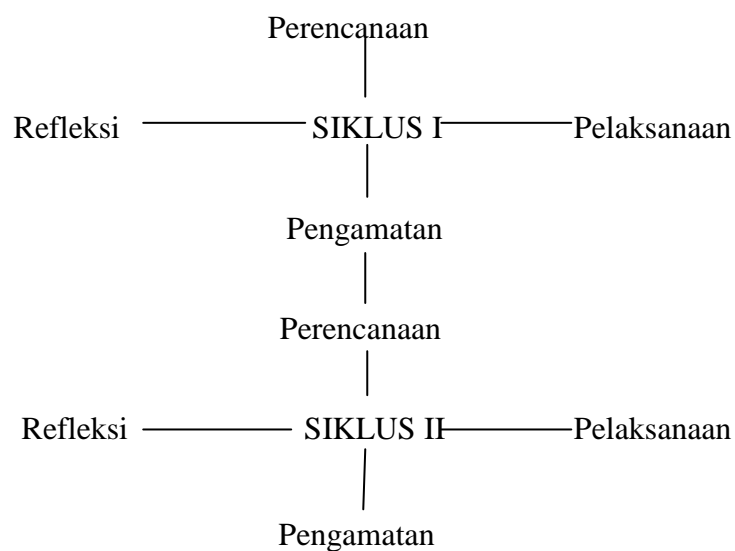
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif antara 2 orang atau 2 pihak, ialah praktisi dan peneliti. Dalam hal ini, peneliti merupakan *observer* utama dan guru dipandang sebagai praktisi yang tidak mempunyai kesempatan melakukan observasi atau monitoring, melainkan semata-mata menjalankan skenario pembelajaran. Guru hanya berperan mengembangkan pembelajaran tindakan menurut rencana tindakan yang telah dirancang. Sementara bagaimana dampak dan situasi kelas sebelum, selama, dan setelah tindakan adalah menjadi tanggung jawab peneliti atau *observer* (Pardjono, 2007 : 41).

Suharsimi (2006: 17) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian kolaborasi, yaitu pihak yang melakukan tindakan adalah guru mata pelajaran memilih bahan baku busana itu sendiri, sedangkan yang

melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti bukan seorang guru yang sedang melakukan tindakan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian model Kemmis & Mc Taggart. Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, menurut Suharsimi Arikunto (2008:16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain dari Suharsimi Arikunto (2008:16) yang menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, adapun tahap-tahap model PTK dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam bagan berikut ini.



**Gambar 2. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc
Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006:97)**

Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke 1 dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksana dan pengamat berbeda. Jika pelaksana juga pengamat, mungkin pengamatan dilakukan sesudah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat apa yang sudah terjadi. Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi.

Tahap 1: Menyusun rancangan tindakan dan dikenal dengan perencanaan, yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

Tahap 2 : Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancan, yaitu mengenakan tindakan kelas. Pelaksanaan harus sesuai dengan rancangan, tetapi harus pula bersikap wajar. Tentu saja membuat modifikasi tetap diperbolehkan, selama tidak mengubah prinsip, hindari kekakuan.

Tahap 3 : Pengamatan, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Sebetulnya kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

Tahap 4 : Refleksi atau pantulan yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah “refleksi” sebetulnya lebih tepat

dikenakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti (dalam hal ini siswa yang diajar), untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

B. SETTING PENELITIAN

Setting penelitian adalah situasi kondisi dan tempat dimana responden melakukan kegiatan secara alami yang dipandang sebagai analisis dalam penelitian (Pardjono dkk, 2007:67). Setting penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu :

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 6 Yogyakarta yang beralamatkan di jalan kenari nomer 4 Baciro Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, waktu penelitian dilakukan pada saat pemberian tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Waktu disesuaikan dengan jadwal pembelajaran memilih bahan baku busana. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 16 Agustus 2011- 20 September 2011.

C. SUBYEK DAN OBYEK PENELITIAN

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian adalah pihak yang terlibat penuh serta cukup lama dan intensif menyatu dalam proses pelaksanaan penelitian. Penentuan subyek dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan subyek penelitian secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas kriteria dan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini yang dijadikan kriteria dan pertimbangan adalah motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran memilih bahan baku busana. Oleh karena itu yang dijadikan subyek penelitian adalah kelas yang memiliki motivasi dan prestasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas lain.

Guna meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran memilih bahan baku busana yang masih rendah, maka pihak yang dijadikan subjek penelitian ini adalah siswa yang berada pada kelas X busana butik 3 SMK N 6 Yogyakarta sebagai peserta dan terlibat penuh dalam pembelajaran memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Jumlah siswa secara keseluruhan pada kelas tersebut adalah 34 siswa, yang semuanya terdiri dari siswa perempuan. Guru pada mata pelajaran memilih bahan baku busana di SMK N 6 Yogyakarta adalah Ibu RR. Dwi Fajar Wahyuningtyas, S.Pd yang banyak membantu kegiatan penelitian dan secara antusias mendampingi pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode yang baru dilaksanakannya yaitu TGT.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT) untuk siswa kelas X busana butik 3 SMK N 6 Yogyakarta.

D. BENTUK PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Penelitian ini mengambil bentuk kolaboratif dan partisipasi dimana anggota kelompok peneliti atau orang lain yang mampu secara kritis memberi masukan selama peneliti melakukan tindakan dan pada tahap analisis serta refleksi (Pardjono dkk, 2007:10). Jadi, kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru mata pelajaran memilih bahan baku busana, tergabung dalam satu tim untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam praktik pembelajaran.

Partisipatif artinya peneliti dibantu oleh teman sejawat terlibat secara langsung dalam penelitian. Peneliti menambah teman *observer* agar observasi tindakan lebih mudah, lebih teliti, dan lebih obyektif. Pemilihan metode penelitian tindakan didasarkan pada dasar masalah dan tujuan penelitian yang menuntut adanya penyempurnaan (tindak lanjut) berdasarkan prinsip daur ulang secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif yang dipusatkan pada situasi sosial kelas.

E. RANCANGAN PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran memilih bahan baku busana dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang memiliki empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi yang terangkai dalam satu siklus.

1. Pra siklus

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum siswa dikenai tindakan. Pada tahap ini, peneliti dan kolaborator mengadakan pembelajaran memilih bahan baku busana sesuai desain dengan menggunakan metode ceramah. Hasil pengamatan akan direfleksikan bersama sebagai acuan untuk melakukan tindakan selanjutnya.

b. Tindakan

Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan belajar seperti biasanya sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan *observer*. Pengamatan dilakukan terhadap proses belajar mengajar selama dilakukannya tindakan dan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa memilih bahan baku busan sesuai desain.

d. Refleksi

Pada tahap ini, refleksi dilakukan oleh guru dan berkolaborasi dengan peneliti. Dari hasil refleksi peneliti dan guru sepakat untuk melakukan tindakan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Adapun perencanaan tindakan akan diuraikan pada siklus pertama.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada pra siklus, rencana tindakan pada siklus pertama yaitu :

- 1) Guru berkolaborasi dengan peneliti merencanakan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran memilih bahan baku busana.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 3) Menyusun angket motivasi belajar siswa.
- 4) Menyusun soal untuk *game* dan *tournament*.
- 5) Menyiapkan kartu soal yang akan digunakan untuk *tournament* siswa.

6) Menyusun soal tes untuk siswa. Soal tes dibuat untuk mengetahui bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa setelah menerima pelajaran.

b. Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi atau pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Seluruh tindakan dilakukan oleh guru mata pelajaran memilih bahan baku busana, sedangkan peneliti dan teman sejawat bertugas sebagai pengamat. Tindakan yang dilakukan adalah :

a) *Teaching*

Guru menyampaikan apersepsi dan dilanjutkan dengan materi tentang memilih bahan baku busana sesuai desain secara garis besarnya saja. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah. Dalam menyampaikan materi, guru terkadang memberikan pertanyaan sederhana kepada siswa untuk menarik perhatian dan konsentrasi siswa.

b) *Team Study*

Setelah tahap *teaching* selesai maka dilanjutkan dengan tahap *team study*, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu *observer*. Kelompok dibagi acak dan bebas sesuai dengan kemauan siswa masing-masing. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 orang dan ada 1 kelompok dengan 4 anggota. Guru menginstruksikan siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang *game* dan *tournament*, kemudian memberikan *hand out* yang dibuat oleh peneliti dengan persetujuan dan materi dari guru karena belum adanya LKS di sekolah tersebut kepada setiap kelompok untuk dipelajari dan beberapa soal untuk didiskusikan. Setiap kelompok menjawab pertanyaan di kertas jawaban yang telah disediakan.

c) *Game and Tournament*

Langkah – langkah dari permainan TGT adalah sebagai berikut :

- j) Peneliti membagi kelompok kembali menjadi 7 kelompok, dibagi dengan adanya perwakilan di masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan di kelompok *tournament*.
- k) Perwakilan kelompok *tournament* mengambil kertas pertanyaan dan jawaban sebanyak jumlah siswa yang ada pada kelompoknya. Kertas pertanyaan dengan warna kuning dan jawaban dengan warna merah.
- l) Untuk memulai *tournament* masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challenger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*, terbesar ke 5 sebagai *challenger 4*, terbesar ke 6 sebagai *challenger 5* dan orang yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader 2*.

- m) *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Chalenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila menurut *chalenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Chalenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *chalenger 1* menurut *chalenger 2* salah.
- n) *Chalenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *chalenger 1*, *chalenger 2* menurut *chalenger 3* salah.
- o) *Chalenger 4* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *chalenger 1*, *chalenger 2*, *chalenger 3* menurut *chalenger 4* salah.
- p) *Chalenger 5* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *chalenger 1*, *chalenger 2*, *chalenger 3*, *chalenger 4* menurut *chalenger 5* salah.
- q) *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua.
- r) Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *chalenger 1* sekarang menjadi *reader 1*, *chalenger 2* menjadi *chalenger 1*, *chalenger 3* menjadi *chalenger 2*, *chalenger 4* menjadi *chalenger 3*, *chalenger 5* menjadi *chalenger 4* dan *reader 2* menjadi *chalenger 6* dan *reader 1* menjadi *reader 2*.

Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

d) *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Tahap selanjutnya adalah penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Setelah semua kartu pertanyaan habis terjawab maka diumumkan perolehan skor tertinggi adalah kelompok IV. Siswa diberikan penjelasan bahwa pada siklus ke dua masih ada kesempatan untuk mendapatkan skor terbaik sehingga siswa dapat bersemangat dan termotivasi untuk belajar pada pertemuan mendatang.

c. Pengamatan

Tahap ini dilakukan untuk mengamati terhadap proses peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa selama berlangsungnya tindakan dengan menggunakan catatan lapangan. Pengamatan mengenai prestasi belajar menggunakan lembar penilaian. Pengamatan mengenai motivasi belajar dengan menggunakan lembar penilaian motivasi. Hasil dari pengamatan ini digunakan sebagai acuan dalam perbaikan proses belajar dan mengajar siswa di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar meteri memilih bahan baku busana sesuai desain.

d. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan maupun yang terjadi selama pembelajaran. Refleksi dilakukan oleh

peneliti dan guru yang bersangkutan dengan cara berdiskusi. Dalam refleksi, peneliti dan *observer* menganalisis hasil yang diperoleh selama observasi. Peneliti menilai hasil tes siswa dan motivasi belajar siswa. Hasil analisis data yang diperoleh dalam tiap-tiap siklus pertama digunakan untuk memahami masalah dan hambatan yang terjadi selama tindakan diberikan sehingga dapat digunakan untuk membuat rencana tindakan baru yang akan dilaksanakan dalam siklus kedua.

3. Siklus Kedua

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, rencana tindakan pada siklus dua adalah :

- a) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti bekerja sama dengan guru. Sesuai hasil refleksi siklus pertama, perencanaan siklus kedua adalah guru dan peneliti memutuskan untuk mengurangi soal *game* sehingga siswa bisa konsentrasi dalam mengerjakan soal, tidak terburu waktu. Selain itu guru juga harus lebih memotivasi siswa untuk belajar dengan senang dan santai tetapi tetap serius.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RPP pada siklus kedua berdasarkan refleksi pada siklus I yaitu pada kegiatan inti yaitu mengurangi soal *game* dan *tournament* dari 5 putaran menjadi 4 putaran. RPP secara lengkap disajikan dalam lampiran.

- c) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dengan untuk mempersiapkan kondisi kelas agar siap untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dimulai dengan berdoa, kemudian guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran sampai pada penilaian yang dilakukan. Kegiatan inti yang menekankan pada peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan mengajak siswa untuk aktif dalam *game* dan *tournament*, diskusi untuk memahami materi secara berkelompok.
- d) Menyusun angket motivasi belajar siswa.
- e) Menyusun soal untuk *game* dan *tournament*.
- f) Menyiapkan kartu soal yang akan digunakan untuk *tournament* siswa
- g) Menyusun soal tes untuk siswa. Soal tes dibuat untuk mengetahui bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa setelah menerima pelajaran.

b. Tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi tau pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Seluruh tindakan dilakukan oleh guru mata pelajaran memilih bahan baku busana, sedangkan peneliti dan teman sejawat bertugas sebagai pengamat. Pelaksanaan pembelajaran TGT sama seperti pada siklus I, dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap *teaching*, *team study*, *game* and *tournament* dan tahap penghargaan kelompok. Adapun pelaksanaan tindakan dari setiap tahap pembelajaran dalam siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut :

a)Teaching

Sebelum proses belajar mengajar dimulai guru memberikan evaluasi akan hasil tes siswa sebelumnya, dengan maksud agar siswa mengetahui bagian mana yang masih kurang, kemudian guru menyampaikan apersepsi dan dilanjutkan dengan materi tentang memilih bahan baku sesuai desain busana. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah. Guru memberikan apersepsi tentang materi yang akan diajarkan dan siswa memberikan timbal balik sehingga kelas menjadi lebih aktif dan siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

b)Team Study

Setelah tahap *teaching* selesai maka dilanjutkan dengan tahap *team study*, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu *observer*. Kelompok dibagi berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I, sehingga siswa tidak memilih teman

mereka sendiri untuk melihat kemampuan mereka jika tidak bekerjasama dengan teman yang belum biasa bekerjasama. Guru menginstruksikan siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang *game* dan *tournament*, kemudian memberikan *hand out* untuk mereka pelajari dan mempersentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan. Masing-masing kelompok mendapat materi yang berbeda-beda sehingga semua siswa diharapkan paham setelah temannya presentasi. Setelah presentasi, siswa yang berasal dari kelompok lain harus memberikan pertanyaan kepada presentator dan kelompoknya, jika presentator tidak bisa menjawab, akan dibantu oleh teman yang lain dari kelompoknya. Hal tersebut bertujuan untuk menjadikan kelas yang aktif dan mau bertanya dan menjawab pertanyaan. Siswa sangat antusias dan bahkan berebut untuk bertanya dan membantah jawaban yang kurang tepat dari presentator.

c) Game and Tournament

Langkah – langkah dari permainan TGT adalah sebagai berikut :

- (a) Setelah presentasi, peneliti membagi kelompok kembali menjadi 7 kelompok, dibagi dengan adanya perwakilan di masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan di kelompok *tournament*.

- (b) Perwakilan kelompok *tournament* mengambil kertas pertanyaan dan jawaban. Kertas pertanyaan dengan warna kuning dan jawaban dengan warna merah.
- (c) Untuk memulai *tournament* masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challenger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*, terbesar ke 5 sebagai *challenger 4*, terbesar ke 6 sebagai *challenger 5* dan orang yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader 2*.
- (d) *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah.
- (e) *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *challenger 1*, *challenger 2* menurut *challenger 3* salah.
- (f) *Challenger 4* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *challenger 1*, *challenger 2*, *challenger 3* menurut *challenger 4* salah.

(g) *Chalenger 5* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *challenger 1*, *challenger 2*, *challenger3*, *challenger 4* menurut *challenger 3* salah.

(h) *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua.

(i) Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader 1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger 3* menjadi *challenger 2*, *challenger 4* menjadi *challenger 3*, *challenger 5* menjadi *challenger 4* dan *reader 2* menjadi *challenger 6* dan *reader 1* menjadi *reader 2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

(j) *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Tahap selanjutnya adalah penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

c. Pengamatan

Tahap ini dilakukan untuk mengamati terhadap proses peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa selama berlangsungnya tindakan dengan menggunakan catatan lapangan. Pengamatan mengenai prestasi belajar menggunakan lembar penilaian. Pengamatan mengenai motivasi belajar dengan menggunakan lembar penilaian

motivasi. Hasil dari pengamatan ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan keberhasilan tindakan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, refleksi dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti. Dari hasil refleksi, diketahui adanya peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga pada refleksi siklus kedua peneliti dan guru mengakhiri tindakan dan membuat kesimpulan atas tindakan yang telah dilakukan serta memberikan saran tindak lanjut yang dapat dilakukan secara mandiri oleh guru tanpa berkolaborasi dengan peneliti.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi, 2002:136). Selanjutnya Sugiyono (2008:148) menjelaskan bahwa instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen harus dibuat sebagai alat atau fasilitas untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Selain itu, instrumen juga dapat mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini tes, lembar observasi, angket motivasi, dan catatan lapangan. Teknik-teknik untuk memantau penelitian ini adalah:

1. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk memonitor jalannya tindakan pembelajaran memilih bahan baku busana. Menurut Pardjono dkk (2007:54) catatan lapangan diperoleh dari berbagai sumber, termasuk tulisan tangan, *tape recorder*, transkrip singkat dari *audio recorder*, ringkasan pertemuan, *curriculum vitae*, dan sebagainya.

Catatan lapangan merupakan catatan atau rekaman tentang kejadian dan peristiwa selama proses belajar mengajar di dalam kelas, diluar dari kriteria pengamatan yang telah dibuat dalam lembar observasi.

2. Angket/kuesioner

Angket digunakan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap mata pelajaran memilih bahan baku busana setelah mengikuti kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Angket sering disebut kuesioner, dari kuesioner ini orang dapat diketahui tentang keadaan diri/data diri, pengalaman dan pengetahuan sikap atau pendapatnya dan lain-lain (Suharsimi Arikunto, 2006:28)

Agar memperoleh kuesioner dengan hasil yang maksimal maka peneliti harus melakukan uji coba. Sampel yang diambil untuk uji coba haruslah sampel dari populasi dimana sampel diambil.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner berstruktur karena dalam penelitian ini pernyataan yang diberikan disertai dengan jawaban. Tidak ada jawaban benar dan salah, setiap alternatif jawaban mempunyai skor yang berbeda. Bentuk kuesioner ini adalah check list, yang sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda check (✓) pada kolom. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun skor untuk masing-masing alternatif jawaban adalah:

- 1) Nilai 4 untuk alternatif jawaban selalu
- 2) Nilai 3 untuk alternatif jawaban sering
- 3) Nilai 2 untuk alternatif jawaban jarang
- 4) Nilai 1 untuk alternatif jawaban tidak pernah

Tabel 4. Kisi-Kisi Motivasi Belajar

Konsep pengukuran	Indikator	No.item
Ciri-ciri orang yang termotivasi	Tekun menghadapi tugas	1,2,3
	Ulet menghadapi kesulitan	4,5
	Senang dan rajin belajar penuh semangat	6,7,8,9
	Menunjukkan minat terhadap masalah yang belum diketahui	10
	Perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran	11,12,13,14,15
	Senang mencari dan memecahkan soal-soal yang diberikan	16,17,18

Saingan prestasi antar siswa 19

Suasana yang menyenangkan 20

3. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar merupakan sekumpulan soal yang diujikan pada siswa guna mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan setelah pembelajaran berlangsung. Untuk mengukur validitas soal, terlebih dahulu peneliti mengkonsultasikan soal yang akan diujikan kepada guru mata pelajaran memilih bahan baku busana.

Bukti validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah bukti validitas berdasarkan isi tes. Bukti validitas berdasarkan isi tes dapat diperoleh dari analisis hubungan anantara isi tes dengan konstruk yang ingin diukur. Tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan data mengenai peningkatan prestasi belajar selama siswa menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tes terdiri dari *pre test*, tes siklus I dan tes siklus II. Apabila dengan adanya siklus II hasil yang diharapkan belum nampak maka dilakukan tes siklus selanjutnya.

Tabel 5. Kisi-Kisi Soal Tes

Materi Pokok	Indikator	No. Soal	Jumlah soal	Bentuk Soal
Memilih bahan baku sesuai dengan	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dapat :			
	1. Pengertian bahan tekstil	1,6	2	PG
		2,7	2	PG

desain	2. Unsur-unsur desain pada			
	bahan tekstil	3,8,21	3	PG
		30	1	PG
	a. Warna	4,11,22	3	PG
	b. Corak	5,23,2	3	PG
	c. Jatuhnya bahan	9,13,15,20	6	PG
	d. Tekstur bahan	24,27		
	3. Pemilihan bahan sesuai			
	desain	10,18	2	PG
		12,29	2	PG
	4. Pemilihan bahan tekstil	14,16,17,	6	PG
	dengan memperhatikan	19		
	a. Kesempatan memakai	26,28		
	b. Waktu pemakaian			
	c. Postur tubuh			
	Jumlah		30	

G. Validitas dan reabilitas instrumen

1. Validitas

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur (Sugiyono, 2010:173). Suatu instrumen memiliki validitas internal bila kriteria yang ada dalam instrumen secara rasional atau teoritis telah mencerminkan apa yang di ukur. Menurut Sugiyono (2010:174) validitas internal suatu instrumen dalam penelitian yang berupa tes harus memiliki validitas konstruksi dan validitas isi.

Sedangkan instrumen yang mempunyai validitas eksternal bila kriteria di dalam instrumen disusun berdasarkan fakta-fakta empiris yang telah ada.

- a. Validitas isi, menunjukkan sejauh mana instrumen mencerminkan isi yang dikendaki. Untuk instrumen yang berbentuk tes dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Secara teknis validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli (*judgement expert*) kemudian diuji cobakan, dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total.
- b. Validitas konstruk (*construct validity*), uji validitas konstruk dilakukan dengan pendapat dari para ahli (*judgment expert*). Selanjutnya instrumen yang telah disetujui para ahli diuji cobakan pada sampel dari populasi yang diambil. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas dilakukan dengan analisis faktor, yaitu mengorelasikan antar skor item instrumen.
- c. Validitas eksternal, menurut Sugiyono (2010:183) validitas eksternal instrumen diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas eksternal.

Pengujian validitas content dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir pertanyaan dan pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator (Sugiyono, 2007:272). Instrumen yang telah disusun dalam penelitian ini selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli dalam hal ini adalah dosen.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian tindakan ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Validitas isi adalah instrumen yang berbentuk tes yang sering digunakan untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) dan mengukur efektifitas pelaksanaan program dan tujuan (Sugiyono, 2009:176). Dalam penelitian ini juga menggunakan validitas konstruk, untuk menguji instrumen non tes berupa angket (Sugiyono, 2009 :176).

Setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru mata diklat memilih bahan baku busana SMK Negeri 6 Yogyakarta dan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.

Kriteria pemilihan *judgment expert* dalam penelitian ini adalah seorang yang ahli dalam bidangnya. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain Ibu Sri Widarwati, M.Pd sebagai validator ahli model

pembelajaran, Ibu Widiastuti, M.Pd sebagai ahli materi pembelajaran serta ibu RR. Dwi Fajar Wahyuningtyas, S.Pd selaku guru mata diklat memilih bahan baku busana di SMK N 6 Yogyakarta. Instrumen penelitian yang dibuat pada awalnya masih terdapat kekurangan, kemudian telah diperbaiki sesuai saran dari *judgment expert* menyatakan bahwa model pembelajaran sudah layak digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan terdiri dari soal post test dan angket motivasi belajar.

Setelah pengujian dari ahli selesai maka diteruskan uji coba instrumen. Instrumen yang telah disetujui para ahli kemudian diujicobakan pada sampel dari mana populasi itu diambil. Jumlah anggota yang digunakan adalah 34 orang. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antar skor item instrumen, penghitungan ini dilakukan dengan bantuan computer SPSS *for windows*.

2. Uji Reabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan ukuran yang relatif tetap meskipun dilakukan berulang kali. Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama (Nana Syaodah Sukmadinata, 2006:229). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar dan tes

pilihan ganda. Untuk mengukur reliabilitas instrumen tersebut digunakan internal consistency dengan rumus koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = mean kuadrat antara subyek
 $\sum \sigma b^2$ = mean kuadrat kesalahan
 $\sigma^2 t$ = varians total

(Suharsimi Arikunto, 2006:196)

Selanjutnya dari perhitungan tersebut diatas diinterpretasikan dalam tabel 6 interpretasi nilai r sebagai berikut :

Tabel 6. Interpretasi Nilai r

No	Besarnya nilai r	Interpretasi
1.	0,00 – 0,199	Sangat rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,559	Sedang
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows*. Hasil reliabilitas *Alfa Cronbach* untuk instrumen angket motivasi adalah 0,817. Jika dilihat dari tabel

interpretasi menurut Suharsimi Arikunto (2006:188) angket motivasi terdapat pada rentang nilai 0,80 – 1,00 yang berarti instrumen angket motivasi belajar tersebut memiliki reliabilitas yang sangat tinggi sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data.

Untuk mengukur reabilitas instrumen tes digunakan rumus KR 20, karena skor yang digunakan dalam instrumen tersebut menghasilkan dikotomi (1 dan 0). Rumus KR 20 yang ditunjukkan pada rumus. Perhitungan ini menggunakan bantuan computer seri program Statistic package for social science (SPSS)

$$r_{i=\frac{k}{k-1}\left\{\frac{s_t^2 \sum p_1 q_1}{s_t^2}\right\}}$$

Keterangan :

k : jumlah item dalam instrumen

p_i : proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

q_i ; 1- p_i

s_t² : varians total (Sugiyono, 2007: 359)

Hasil reliabilitas KR 20 untuk instrumen tes pilihan ganda adalah 0,879. Jika dilihat dari tabel interpretasi menurut Suharsimi Arikunto (2006:188). Tes pilihan ganda terdapat pada rentang nilai 0,80 – 1,00 yang berarti instrumen tes pilihan ganda tersebut memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan semua soal dinyatakan valid sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data.

H. TEKNIK ANALISIS DATA

1. Soal tes

Analisis dilakukan peneliti sejak awal pada setiap aspek kegiatan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2007:29) statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan apa adanya kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta yang ada, Sedangkan untuk kuantitatif mengukur pencapaian hasil kompetensi dengan teknik statistik yang disebut *modus*, *median* dan *mean*. Soal diberikan dan harus dikerjakan siswa, jumlahnya disesuaikan dengan sub kompetensi yang disampaikan. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut :

a. *Modus*

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi mode) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut (Sugiyono,2007:47)

b. *Median*

Median adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang disusun urutannya dari yang terkecil

sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar ke yang terkecil (Sugiyono,2007:48)

c. *Mean*

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata (*mean*) ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individ yang ada pada kelompok tersebut (Sugiyono,2007:47)

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan :

Me : *Mean* (Rata-rata)

\sum : *Epsilon* (baca jumlah)

Xi : Nilai X ke 1 sampai ke N

N : Jumlah Individu

Tabel 7. Pengkategorian Tingkat Ketuntasan Belajar

Kategori penilaian	Prosentase jumlah siswa
Kurang	$\leq 70\%$
Cukup	70%-79%
Baik	80%-89%
Baik sekali	90%-100%

Sumber:Djemari Mardapi, 2008:61)

Agar lebih memudahkan untuk memahami data hasil belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal disajikan berdasarkan dua kategori yaitu tuntas dan belum tuntas. Berikut kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan.

Tabel 8. Kriteria Ketuntasan Minimal

Nilai	Kategori
< 75	Belum Tuntas
≥ 75	Tuntas

Keterangan

Jika nilai yang diperoleh siswa kurang dari 75 maka siswa dikatakan belum tuntas.

Jika nilai yang diperoleh siswa lebih dari atau sama dengan 75 maka siswa dikatakan tuntas.

2. Angket

Jenis data yang akan dianalisis adalah data yang dikumpulkan baik pada saat pra penelitian, selama siklus I dan siklus II. Pada penelitian ini untuk mendeskripsikan atau mengetahui motivasi belajar siswa memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan skor ideal maksimal dan skor ideal minimal sebagai norma

perbandingan empat kategori yaitu kategori motivasi belajar sangat tinggi, tinggi, rendah dan sangat rendah.

- a. Menentukan jumlah soal: berdasarkan jumlah soal pada tiap variabel
- b. Menentukan skor terendah : 1 x jumlah soal
- c. Menentukan skor tertinggi : 4 x jumlah soal
- d. Menentukan jumlah kelas : 4 kategori
- e. Menghitung rentang data: skor maksimal- skor minimal
- f. Menghitung panjang kelas : rentang data/ jumlah kelas.

Tabel 9. Pengkategorian Motivasi Siswa

Kategori penilaian	Rumus
Rendah	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$
Sedang	$(S_{min} + p) \leq S \leq (S_{min} + 2p - 1)$
Tinggi	$(S_{min} + 2p) \leq S \leq (S_{min} + 3p - 1)$
Sangat tinggi	$(S_{min} + 3p) \leq S \leq S_{max}$

Keterangan :

S : skor responden

S_{min} : skor terendah

p : panjang kelas interval

S_{max} : skor tertinggi (Widiastuti,2008:80)

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban penelitian. Analisis data ini menggunakan pengkategorian. Pengkategorian terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan untuk memudahkan dalam menganalisis hasil penelitian.

I. Kriteria Keberhasilan

Kriteria merupakan patokan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan/program dikatakan berhasil apabila mampu mencapai kriteria yang telah ditentukan dan gagal apabila tidak mampu melampaui kriteria yang telah ditentukan. Oleh karena itu setiap evaluasi terhadap suatu program membutuhkan suatu kriteria. Keberhasilan suatu tindakan biasanya didasarkan pada sebuah standar (norma) yang harus dipenuhi. Keberhasilan suatu penelitian tindakan yaitu dengan membandingkan hasil sebelum diberi tindakan dan hasil sesudah tindakan.

Adapun kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Terlaksananya pembelajaran pada mata diklat memilih bahan baku busana dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai yang direncanakan
2. Banyaknya siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi siswa pada mata diklat memilih bahan baku busana adalah $\geq 80\%$ dari jumlah siswa.
3. Banyaknya siswa yang memiliki prestasi belajar yang tinggi yang ditunjukkan dengan pencapaian KKM sebesar $\geq 80\%$ dari jumlah siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Lokasi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 6 Yogyakarta yang beralamat di jalan kenari 4 Yogyakarta. SMK N 6 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah kejuruan bidang studi keahlian yang terdiri dari bidang keahlian seni, kerajinan dan pariwisata yang memiliki peringkat prestasi tinggi di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

SMK N 6 Yogyakarta dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan lima orang wakilnya, masing-masing wakilnya mempunyai tanggungjawab sesuai dengan bidangnya masing-masing yang satu sama lainnya saling berkaitan. Jumlah tenaga pengajar di SMK N 6 Yogyakarta kurang lebih 93 orang yang terdiri, 88 guru berpendidikan S1, 2 guru berpendidikan D3. Di samping itu SMK N 6 Yogyakarta juga didukung oleh karyawan 23 orang yang terdiri dari KTU 1 orang, administrasi 10 orang, tukang kebun 4 orang, penjaga sekolah 2 orang, petugas maintenance 2 orang dan satpam 4 orang.

2. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengikuti alur penelitian tindakan kelas. Langkah kerja dalam penelitian ini terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan yang telah disusun berupa desain pembelajaran memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

Data yang disajikan merupakan hasil pengamatan dengan menggunakan, catatan lapangan, *game tournament* dan soal tes. Adapun hal-hal yang akan diuraikan meliputi deskripsi tiap siklus dan hasil dari penelitian:

a. Pra Siklus

Penelitian pra siklus ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Selasa 16 Agustus 2011 selama 2x45 menit. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada pra siklus adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

- a) Perencanaan dilakukan oleh guru tanpa berkolaborasi dengan peneliti. Dalam perencanaan ini, guru mengadakan kegiatan belajar dengan materi memilih bahan baku busana sesuai dengan desain menggunakan metode yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah.
- b) Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrumen sesuai dengan format dari peneliti yaitu, angket motivasi dan soal tes dilengkapi dengan catatan lapangan untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar.

2) Tindakan

Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap belajar, kemudian guru mengawali pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, guru memotivasi

siswa agar serius selama pembelajaran berlangsung, selanjutnya guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan metode ceramah. Guru menjelaskan tentang memilih bahan baku sesuai desain. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa diminta untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang disampaikan kemudian menugaskan kepada siswa untuk mengerjakan tes mengenai memilih bahan baku busana sesuai desain untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Setelah waktu yang ditentukan selesai, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.

3) Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran memilih bahan baku busana dengan metode yang dilakukan oleh guru. Pengamatan dilakukan bersama-sama peneliti dan teman sejawat untuk mempermudah dalam pengamatan agar pengamatan lebih terfokus. Dari hasil catatan lapangan pada proses pembelajaran pra siklus masih banyak siswa yang pasif dan belum paham mengenai memilih bahan baku busana sesuai desain, hal ini ditunjukkan pada hasil tes, masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM. Selama proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang ketika guru menerangkan tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi kelas saat pembelajaran juga masih kurang kondusif dikarenakan siswa masih banyak yang berbicara pada

teman yang lain sehingga menimbulkan keributan. Masih banyak siswa yang berbicara sendiri pada teman, tidak mendengarkan penjelasan guru, tidak aktif dalam pembelajaran seperti bertanya pada guru apabila tidak memahami materi. Untuk mengetahui sejauh mana motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran memilih bahan baku busana digunakan angket motivasi belajar siswa. Angket motivasi belajar ini diberikan pada saat akhir pembelajaran. Dari hasil akhir angket motivasi belajar pra siklus masih banyak siswa tergolong dalam motivasi rendah.

Tabel 10. Motivasi belajar siswa pra siklus

No	Nama	Motivasi	Kategori
1	Siswa 1	53	Tinggi
2	Siswa 2	48	Rendah

3	Siswa 3	46	Rendah
4	Siswa 4	34	Sangat rendah
5	Siswa 5	48	Rendah
6	Siswa 6	34	Sangat rendah
7	Siswa 7	40	Rendah
8	Siswa 8	44	Rendah
9	Siswa 9	34	Sangat rendah
10	Siswa 10	45	Rendah
11	Siswa 11	34	Sangat rendah
12	Siswa 12	34	Sangat rendah
13	Siswa 13	44	Rendah
14	Siswa 14	45	Rendah
15	Siswa 15	48	Rendah
16	Siswa 16	43	Rendah
17	Siswa 17	39	Rendah
18	Siswa 18	43	Rendah
19	Siswa 19	48	Rendah
20	Siswa 20	49	Rendah
21	Siswa 21	34	Sangat rendah
22	Siswa 22	46	Rendah
23	Siswa 23	50	Tinggi
24	Siswa 24	33	Sangat rendah
25	Siswa 25	39	Rendah
26	Siswa 26	42	Rendah
27	Siswa 27	40	Rendah
28	Siswa 28	48	Rendah

29	Siswa 29	42	Rendah
30	Siswa 30	41	Rendah
31	Siswa 31	50	Tinggi
32	Siswa 32	49	Rendah
33	Siswa 33	51	Tinggi
34	Siswa 34	50	Tinggi
Jumlah		1648	
Rata-rata		48,5	

Berdasarkan data motivasi belajar pada pra siklus dari 34 siswa menunjukkan nilai terendah motivasi belajar adalah 33 dan nilai tertinggi adalah nilai 53, dan nilai rata-rata kelas motivasi belajar adalah 48,5 dapat dilihat pada lampiran. Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus dari 34 siswa dapat dikategorikan pada tabel angket siswa sesuai dengan perhitungan angket rotasi dengan menggunakan skor ideal berikut ini:

Tabel 11. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus

No	Kategori	Rentang	Frekuensi	Prosentase jumlah siswa
1.	Sangat rendah	20-34	7	20,6%
2.	Rendah	35-49	22	64,7%
3.	Tinggi	50-64	5	14,7%
4.	Sangat Tinggi	65-80	0	0

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi hasil angket motivasi siswa pada pra siklus, dari 34 siswa yang mengikuti

pembelajaran memilih bahan baku menggunakan metode yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang sangat rendah 20% atau 7 orang, siswa yang memiliki motivasi rendah 64% atau 22 siswa dan siswa yang memiliki motivasi tinggi 14,7% atau 5 siswa.

Tabel 12. Prestasi Belajar Siswa Pra Siklus

No	Nama Siswa	Pra Siklus
1	Siswa 1	76,6
2	Siswa 2	66,6
3	Siswa 3	66,6
4	Siswa 4	53,3
5	Siswa 5	60
6	Siswa 6	46,6
7	Siswa 7	80
8	Siswa 8	76,6
9	Siswa 9	46,6
10	Siswa 10	56,6
11	Siswa 11	56,6
12	Siswa 12	53,3
13	Siswa 13	76,6
14	Siswa 14	76,6

15	Siswa 15	76,6
16	Siswa 16	43,3
17	Siswa 17	46,6
18	Siswa 18	50
19	Siswa 19	76,6
20	Siswa 20	50
21	Siswa 21	76,6
22	Siswa 22	80
23	Siswa 23	66,6
24	Siswa 24	43,3
25	Siswa 25	76,6
26	Siswa 26	76,6
27	Siswa 27	56,6
28	Siswa 28	60
29	Siswa 29	60
30	Siswa 30	60
31	Siswa 31	66,6
32	Siswa 32	76,6
33	Siswa 33	76,6
34	Siswa 34	80

Jumlah	2191,8
Rata-rata	64,5

Berdasarkan data prestasi belajar pada pra siklus dari 34 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) yang dicapai adalah 64,5 dengan nilai tengah (*Median*) yaitu 66,6 , dan nilai yang sering muncul

(*Modus*) adalah 76,6 dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel 15, prestasi belajar siswa pada pra siklus dari 34 siswa dapat dikategorikan pada tabel prestasi belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal berikut ini:

Tabel 16. Data Prestasi Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa
Tuntas	14	41,2%
Belum Tuntas	20	58,2%

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi prestasi belajar siswa pada pra siklus, dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran memilih bahan baku busana menggunakan metode yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang tuntas baru mencapai 41,2% dan siswa yang belum tuntas 58,2%. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa masih rendah terlihat pada masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

4) Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan, refleksi dilakukan dilakukan pada motivasi dan prestasi belajar siswa. Rendahnya prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa dan motivasi sebagian siswa yang masih rendah. Adapun refleksi dari pra siklus:

Tabel 14. Refleksi pra siklus dan rencana perbaikan

Refleksi pra siklus	Rencana perbaikan
1. Siswa kurang menguasai materi memilih bahan baku busana sesuai desain, hal ini disebabkan pada saat guru menjelaskan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru.	1. Siswa diberi <i>hand out</i> tentang materi yang akan di sampaikan
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif.	2. Menggunakan model pembelajaran yang menarik agar siswa aktif
3. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran seperti model pembelajaran.	3. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
4. Rendahnya prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai masing-masing siswa dan rata-rata kelas yang masih rendah.	

Dari permasalahan diatas peneliti berkolaborasi dengan guru sepakat untuk melakukan tindakan dengan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan

motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran memilih bahan baku busana .

b. Siklus Pertama

Penelitian siklus pertama ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Selasa 6 September 2011 selama 2 x 45 menit. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada pra siklus adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti bekerja sama dengan guru. Sesuai dengan prosedur penelitian, perencanaan pada siklus pertama adalah memilih bahan baku busana sesuai dengan desain.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP yang dibuat lebih menekankan pada kegiatan inti yaitu pada peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar, dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. RPP secara lengkap disajikan dalam lampiran.
- c) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dengan untuk mempersiapkan kondisi kelas agar siap untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dimulai dengan

berdoa, kemudian guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran sampai pada penilaian yang dilakukan. Kegiatan inti yang menekankan pada peningkatan motivasi dan prestasi belajar, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan antara belajar kelompok dengan kompetisi kelompok, membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan sampai melaksanakan *game* dan *tournament*.

- d) Menyiapkan kartu soal yang akan digunakan untuk *tournament* siswa.
- e) Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrumen sesuai dengan format dari peneliti yaitu instrumen angket, catatan lapangan dan soal tes.

2) Tindakan (*Acting*)

Berdasarkan RPP yang telah disusun oleh peneliti dan guru, maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dimulai. Selama tindakan berlangsung, peneliti dibantu oleh seorang *observer* yang membantu guru dalam membagi kelompok, mengarahkan kelompok, menjelaskan tahap-tahap pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, serta mendampingi siswa dalam belajar kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran TGT dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap *teaching*, *team study*, tahap *game and tournament* dan tahap

penghargaan kelompok (*team recognize*). Adapun pelaksanaan tindakan dari setiap tahap pembelajaran dalam siklus I dapat dideskripsikan sebagai berikut :

e) *Teaching*

Siklus I dimulai pada pukul 12.00 tepatnya jam ke 6 dan 7 pelajaran selama 90 menit. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, ketua kelas menyiapkan untuk memberi salam kepada guru, kemudian guru menyampaikan apersepsi dan dilanjutkan dengan materi tentang memilih bahan baku busana sesuai desain secara garis besarnya saja. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah. Dalam menyampaikan materi, guru terkadang memberikan pertanyaan sederhana kepada siswa untuk menarik perhatian dan konsentrasi siswa. Pada siklus I, tidak ada siswa yang mau bertanya.

f) *Team Study*

Setelah tahap *teaching* selesai maka dilanjutkan dengan tahap *team study*, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Kelompok dibagi acak dan bebas sesuai dengan kemauan siswa masing-masing. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok, masing-masing terdiri dari 5. Guru menginstruksikan siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang *game* dan *tournament*, kemudian memberikan *hand out* yang dibuat oleh

peneliti dengan persetujuan dan materi dari guru karena belum adanya LKS di sekolah tersebut kepada setiap kelompok untuk dipelajari dan beberapa soal untuk didiskusikan. Setiap kelompok menjawab pertanyaan di kertas jawaban yang telah disediakan.

g) *Game and Tournament*

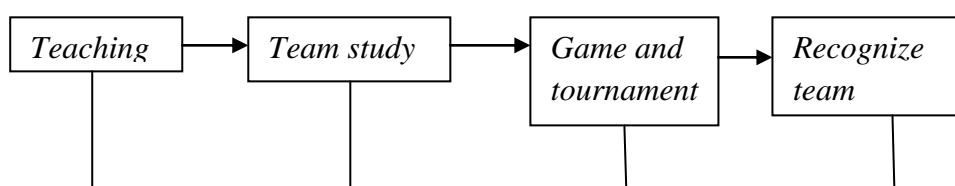
h) *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

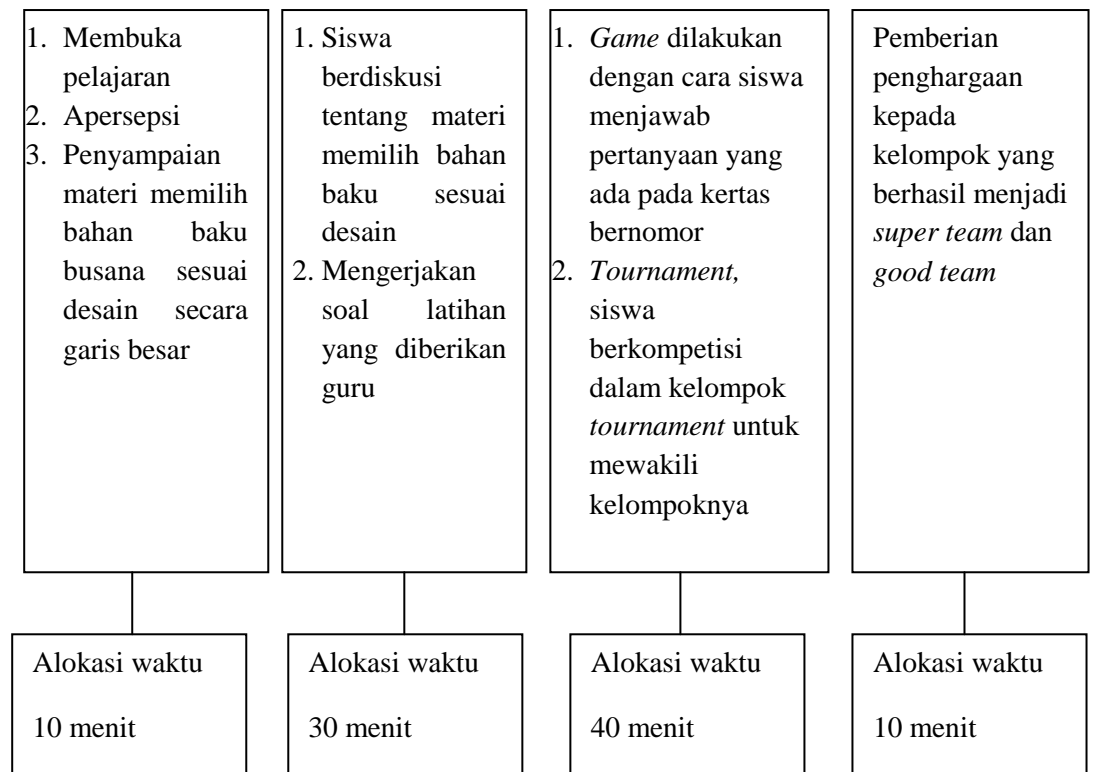
Tahap selanjutnya adalah penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Yaitu berupa buku kostum dan metlyin. Setelah semua kartu pertanyaan habis terjawab maka diumumkan perolehan skor tertinggi adalah kelompok IV. Siswa diberikan penjelasan bahwa pada siklus II masih ada kesempatan untuk mendapatkan skor terbaik sehingga siswa dapat bersemangat dan termotivasi untuk belajar pada pertemuan mendatang.

i) Kegiatan Menutup Pelajaran

- (1) Guru memberikan soal tes kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa.
- (2) Guru memberikan angket motivasi belajar untuk di isi siswa.
- (3) Guru mengevaluasi kegiatan *game*, sebagai hasil kesimpulan dari ketercapaian materi yang telah disampaikan.
- (4) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Berikut ini disajikan bagan alur implementasi pembelajaran TGT





Gambar 3. Alur implementasi model pembelajaran TGT siklus I

3) Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pengamatan dilakukan bersama-sama peneliti dan *observer* untuk mempermudah dalam pengamatan agar pengamatan lebih terfokus. Berdasarkan catatan lapangan, siswa terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran karena ini merupakan hal baru yang sebelumnya belum pernah diterima oleh siswa siswa juga

termotivasi untuk mengikuti *game*, hal ini ditunjukkan dari respon siswa yang bersemangat terhadap *game* yang dilaksanakan. Siswa banyak diberi kesempatan bertanya terkait materi yang belum jelas.

Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran memilih bahan baku busana digunakan angket motivasi belajar siswa. Angket motivasi belajar ini diberikan pada saat akhir pembelajaran. Setelah mendapat perolehan pada masing-masing siswa dicari nilai rata-rata kelas motivasi belajar siswa memilih bahan baku tekstil. Data motivasi dapat dilihat pada daftar motivasi berikut ini:

Tabel 15. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Motivasi pra siklus	Kategori	Motivasi siklus I	Kategori	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	53	Tinggi	63	Tinggi	18,8
2	Siswa 2	48	Rendah	60	Tinggi	25
3	Siswa 3	46	Rendah	60	Tinggi	30
4	Siswa 4	34	Sangat rendah	55	Tinggi	61,7
5	Siswa 5	48	Rendah	61	Tinggi	33,3
6	Siswa 6	34	Sangat rendah	50	Tinggi	47,6

7	Siswa 7	40	Rendah	56	Tinggi	40
8	Siswa 8	44	Rendah	40	Rendah	-9,1
9	Siswa 9	34	Sangat rendah	55	Tinggi	61,7
10	Siswa 10	45	Rendah	55	Tinggi	22,2
11	Siswa 11	34	Sangat rendah	56	Tinggi	39
12	Siswa 12	34	Sangat rendah	50	Tinggi	47
13	Siswa 13	44	Rendah	55	Tinggi	25
14	Siswa 14	45	Rendah	55	Tinggi	22,2
15	Siswa 15	48	Rendah	48	Rendah	0
16	Siswa 16	43	Rendah	51	Tinggi	16,6
17	Siswa 17	39	Rendah	50	Tinggi	28,2
18	Siswa 18	43	Rendah	60	Tinggi	38,5
19	Siswa 19	48	Rendah	61	Tinggi	27
20	Siswa 20	49	Rendah	55	Tinggi	12,2
21	Siswa 21	34	Sangat rendah	45	Rendah	25
22	Siswa 22	46	Rendah	55	Tinggi	19,6
23	Siswa 23	50	Tinggi	48	Rendah	-4
24	Siswa 24	33	Sangat rendah	43	Rendah	30,3
25	Siswa 25	39	Rendah	43	Rendah	10,2
26	Siswa 26	42	Rendah	50	Tinggi	19
27	Siswa 27	40	Rendah	54	Tinggi	35
28	Siswa 28	48	Rendah	53	Tinggi	10,4
29	Siswa 29	42	Rendah	57	Tinggi	21,4
30	Siswa 30	41	Rendah	55	Tinggi	34
31	Siswa 31	50	Tinggi	60	Tinggi	20
32	Siswa 32	49	Rendah	56	Tinggi	14,3
33	Siswa 33	51	Tinggi	52	Tinggi	2

34	Siswa 34	50	Tinggi	55	Tinggi	10
	Jumlah	1648		1822		834,1
	Rata-rata	48,5		53,5		24,5%

Dari data diatas maka diketahui peningkatan motivasi belajar siswa selain dapat dilihat dari motivasi masing-masing siswa, juga dapat dilihat melalui peningkatan rata-rata kelas, yaitu rata-rata nilai untuk pra siklus adalah 48,5 yang termasuk dalam tingkat motivasi rendah, sedangkan rata-rata motivasi belajar pada siklus I adalah 53,5 dengan demikian peningkatan nilai rata-rata adalah 24,5%. Ada 2 siswa yang nilainya tidak meningkat dari pra siklus bahkan turun masing-masing 5,2% dan 4,3%. Ada 2 siswa yang nilainya stabil atau tidak ada peningkatan nilai sama sekali pada siklus 1. Hal tersebut dikarenakan pada siklus I siswa tersebut belum memiliki semangat belajar yang tinggi seperti teman yang lain, bahkan cenderung pasif dan tidak bersemangat.

Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel 17, motivasi belajar siswa pada siklus I dari 34 siswa dapat dikategorikan pada tabel motivasi siswa berdasar perhitungan angket rotasi berdasar skor ideal berikut ini:

Tabel 16. Data angket motivasi belajar siswa siklus 1

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Prosentase
----	----------	------	-----------	------------

				Jumlah Siswa
1	Sangat rendah	20-34	0	0
2	Rendah	35-49	6	17,6%
3	Tinggi	50-64	28	82,4%
4	Sangat tinggi	65-80	0	0

Penilaian terhadap motivasi belajar siswa pada siklus pertama dengan tindakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan guru pada pembelajaran memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang ditampilkan juga dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi hasil angket motivasi siswa pada siklus pertama, dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran memilih bahan baku menggunakan model pembelajaran koopeartif tipe TGT menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan dengan yang memiliki motivasi belajar yang siswa yang memiliki motivasi rendah 17,6 % atau 6 siswa atau 22 siswa dan siswa yang memiliki motivasi tinggi 82,4% atau 28 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa dalam kategori tinggi.

Hasil penilaian tentang prestasi belajar memilih bahan baku busana, diperoleh data perbandingan nilai pra siklus dan nilai siklus I yang mengalami peningkatan. Dibawah ini disajikan data prestasi belajar siswa

Tabel 17. Prestasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	76,6	83,3	8,7
2	Siswa 2	66,6	66,6	0
3	Siswa 3	66,6	83,3	25
4	Siswa 4	53,3	63,3	18,7
5	Siswa 5	60	83,3	38,8
6	Siswa 6	46,6	76,6	64,3
7	Siswa 7	80	83,3	4,7
8	Siswa 8	76,6	70	-8,6
9	Siswa 9	46,6	70	50
10	Siswa 10	56,6	60	6
11	Siswa 11	56,6	63,3	11
12	Siswa 12	53,3	63,3	11
13	Siswa 13	76,6	80	4,4
14	Siswa 14	76,6	83,3	8,7
15	Siswa 15	76,6	73,3	-4,3
16	Siswa 16	43,3	63,3	46
17	Siswa 17	46,6	66,6	42

18	Siswa 18	50	70	40
19	Siswa 19	76,6	80	4,4
20	Siswa 20	50	73,3	46,6
21	Siswa 21	76,6	86,6	13
22	Siswa 22	80	76,6	21,6
23	Siswa 23	66,6	76,6	15
24	Siswa 24	43,3	53,3	30
25	Siswa 25	76,6	83,3	8,7
26	Siswa 26	76,6	76,6	0
27	Siswa 27	56,6	70	23
28	Siswa 28	60	66,6	11
29	Siswa 29	60	70	16,6
30	Siswa 30	60	66,6	11
31	Siswa 31	66,6	66,6	0
32	Siswa 32	76,6	80	4,4
33	Siswa 33	76,6	76,6	0
34	Siswa 34	80	86,6	8,25

Jumlah	2191,8	2492,1	579,95
Rata-rata	64,5	73,3	17,1%

Dari data diatas diketahui peningkatan prestasi belajar siswa selain dapat dilihat dari prestasi nilai masing-masing siswa, juga dapat dilihat melalui peningkatan rata-rata kelas, yaitu rata-rata nilai untuk pra siklus adalah 64,5 jika dibandingkan dengan pencapaian KKM masih belum memenuhi, sedangkan rata-rata

nilai siklus 1 adalah 73,3 dengan demikian peningkatan nilai rata-rata adalah 17,1%. Ada 2 siswa yang nilainya tidak meningkat dari pra siklus bahkan turun masing-masing 8,6% dan 4,3%. Ada 4 siswa yang nilainya stabil atau tidak ada peningkatan nilai sama sekali pada siklus 1. Hal tersebut dikarenakan pada siklus I siswa tersebut belum memiliki semangat belajar yang tinggi seperti teman yang lain, bahkan cenderung pasif, sehingga pada siklus II guru memberikan penegasan kepada siswa untuk bisa lebih serius dan menasehati siswa agar lebih aktif serta belajar dengan sungguh-sungguh, karena dalam belajar secara berkelompok juga ditanamkan nilai-nilai tanggung jawab terhadap kelompoknya, sehingga siswa bisa lebih serius agar kelompoknya bisa menjadi *team* terbaik.

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, hasil belajar siswa pada siklus pertama dari 34 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) yang dicapai adalah 73,3, dengan nilai tengah (*Median*) yaitu 73,3 dan nilai yang sering muncul (*Modus*) adalah 83,3 dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel 17, prestasi belajar siswa pada siklus I dari 34 siswa dapat dikategorikan pada tabel hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal berikut ini:

Tabel 18. Data Prestasi Belajar Siswa Siklus I Berdasarkan
KKM

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa
Tuntas	17	50%
Belum Tuntas	17	50%

Pengamatan terhadap prestasi belajar siswa pada siklus pertama dengan tindakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan guru pada pembelajaran memilih bahan baku busana dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini ditunjukkan pada sajian data pada tabel 21 bahwa 50% atau 17 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Peningkatan yang terjadi pada siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, pembelajaran yang ditampilkan juga dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Aktifitas siswa di kelas juga lebih kondusif. Namun masih banyak sebagian siswa yang belum menunjukkan hal tersebut, 17 siswa masih mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini disebabkan siswa itu sendiri belum aktif dalam pembelajaran, sehingga guru harus melakukan perbaikan agar semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dari *game* yang telah dilakukan pada siklus I, nilai dijelaskan dalam tabel berikut sesuai perolehan masing-masing *team* :

Tabel 19. Nilai *Game* dan *Tournament* Siklus I

Nama Kelompok	Skor diskusi	Skor game kartu	Poin <i>Game</i>
Team I	45	60	52,5
Team II	30	40	35
Team III	40	60	50
Team IV	45	90	67,5
Team V	30	30	30
Team VI	40	40	40
Team VII	30	30	30

Dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa tim yang memiliki predikat tim istimewa adalah kelompok dari hasil diskusi siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 50, soal terdiri dari 5 soal diskusi yang masing-masing nomer memiliki poin. Skor *game* kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat *game*, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim IV dengan poin 67,5, tim baik sekali diperoleh tim I dengan skor 52,5. Predikat baik diperoleh dengan poin 50 oleh tim III.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada siklus I, diperoleh data bahwa siswa antusias dan memiliki semangat bekerjasama dalam mengikuti pembelajaran ini walaupun masih kurang langsung bisa paham dengan model TGT ini, karena terbiasa dengan metode ceramah yang disampaikan oleh guru. Ada beberapa kelemahan yang dihadapi pada siklus I ini antara lain :

Tabel 20. Refleksi siklus I dan rencana perbaikan

Refleksi Siklus I	Rencana perbaikan
1. Waktu kurang di kelola dengan baik sehingga sedikit melebihi batas waktu yang ditentukan.	1. Lebih memperhatikan waktu yang telah dibuat di RPP, sehingga waktu bisa optimal dan tidak melebihi waktu yang disediakan
2. Siswa masih bingung ketika pertama kali dijelaskan tentang permainan, dijelaskan dengan pelan dan beberapa kali bertanya siswa baru benar-benar paham.	2. Untuk siklus ke dua siswa sudah paham dengan model pembelajaran yang dipakai
3. Siswa masih belum optimal dalam diskusi, masih ada yang berbicara sendiri dan kurang serius.	3. Mengganti diskusi dengan presentasi dikelas
4. Ada siswa yang terkesan canggung dan masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan diskusi.	4. Memotivasi siswa dengan memberi nilai lebih kepada siswa yang mau bertanya dan menjawab dalam diskusi dan presentasi
5. Soal <i>game</i> terlalu banyak sehingga memerlukan banyak waktu, sehingga untu mengerjakan soal siswa kurang konsentrasi dalam karena diburu waktu.	5. Pengurangan soal <i>game</i> , sehingga siswa tidak diburu waktu
6. Prestasi belajar siswa belum memenuhi target yang diinginkan peneliti, hanya 10 siswa yang memenuhi KKM.	6. Memberi waktu kepada siswa untuk mempelajari hand out dan memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan pada guru apabila belum menguasai materi

c. Siklus II

Penelitian siklus kedua ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Selasa 13 September 2011 selama 2 x 45 menit. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada pra siklus adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti bekerja sama dengan guru. Sesuai hasil refleksi siklus pertama, perencanaan siklus kedua adalah guru dan peneliti memutuskan untuk mengurangi soal game sehingga siswa bisa berkonsentrasi dalam mengerjakan soal, tidak terburu waktu. Selain itu guru juga harus lebih memotivasi siswa untuk belajar dengan senang dan santai tapi tetap serius
- b) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP pada siklus kedua berdasarkan refleksi pada siklus pertama yaitu pada kegiatan inti yaitu mengurangi soal game dari 5 putaran menjadi 4 putaran. RPP secara lengkap disajikan dalam lampiran.
- c) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dengan untuk mempersiapkan kondisi kelas agar siap untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dimulai dengan

berdoa, kemudian guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran sampai pada penilaian yang dilakukan. Kegiatan inti yang menekankan pada peningkatan motivasi dan prestasi belajar, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan antara belajar kelompok dengan kompetisi kelompok, membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan sampai melaksanakan *game* dan *tournament*.

- d) Menyiapkan kartu soal yang akan digunakan untuk *tournament* siswa.
- e) Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrumen sesuai dengan format dari peneliti yaitu instrumen angket, catatan lapangan dan soal tes.

2) Tindakan (*Acting*)

Berdasarkan RPP yang telah disusun oleh peneliti dan guru, maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan TGT dimulai. Pada penelitian kali ini peneliti juga dibantu oleh *observer*.

Pelaksanaan pembelajaran TGT sama seperti pada siklus I, dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap *teaching*, *team study*, *game* and *tournament* dan tahap penghargaan kelompok. Adapun pelaksanaan tindakan dari setiap tahap pembelajaran dalam siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut :

d) *Teaching*

Siklus II dimulai pada pukul 12.00 tepatnya jam ke 6 dan 7 pelajaran selama 90 menit. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, ketua kelas menyiapkan untuk memberi salam kepada guru, kemudian guru menyampaikan apersepsi dan dilanjutkan dengan materi tentang memilih bahan baku sesuai desain busana. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah. Guru memberikan apersepsi tentang materi yang akan diajarkan dan siswa memberikan timbal balik sehingga kelas menjadi lebih aktif dan siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

e) Team Study

Setelah tahap *teaching* selesai maka dilanjutkan dengan tahap *team study*, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu *observer*. Kelompok dibagi berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I, sehingga siswa tidak memilih teman mereka sendiri untuk melihat kemampuan mereka jika tidak bekerjasama dengan teman yang belum biasa bekerjasama. Guru menginstruksikan siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang *game* dan *tournament*, kemudian memberikan *hand out* untuk mereka pelajari dan mempersentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan. Masing-masing kelompok mendapat materi yang berbeda-beda sehingga semua siswa diharapkan paham setelah temannya

presentasi. Setelah presentasi, siswa yang berasal dari kelompok lain harus memberikan pertanyaan kepada presentator dan kelompoknya, jika presentator tidak bisa menjawab, akan dibantu oleh teman yang lain dari kelompoknya. Hal tersebut bertujuan untuk menjadikan kelas yang aktif dan mau bertanya dan menjawab pertanyaan. Siswa sangat antusias dan bahkan berebut untuk bertanya dan membantah jawaban yang kurang tepat dari presentator.

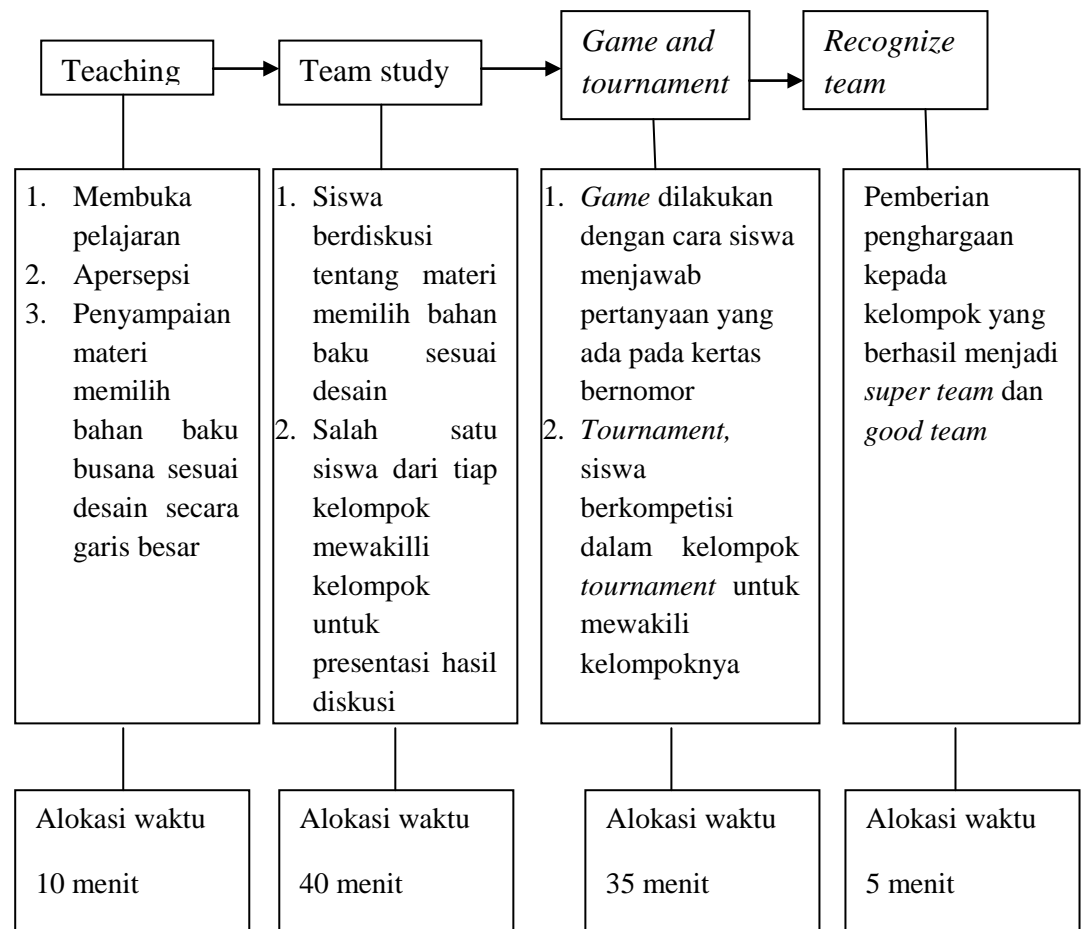
f) Game and Tournament

g) Team Recognize (Penghargaan Kelompok)

Tahap selanjutnya adalah penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah berupa buku gambar dan pensil kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Setelah semua kartu pertanyaan habis terjawab maka diumumkan perolehan skor tertinggi adalah kelompok IV.

h) Kegiatan Menutup Pelajaran

- (1) Guru memberikan soal tes kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa.
- (2) Guru mengevaluasi hasil *game* dan diskusi.
- (3) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.
- (4) Pembagian hadiah untuk *team* yang memperoleh skor tinggi.



Gambar 4. Alur implementasi model pembelajaran TGT

siklus II

3) Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran memilih bahan baku busana dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pengamatan dilakukan bersama-sama peneliti dan teman sejawat untuk mempermudah dalam pengamatan agar pengamatan lebih terfokus. Berdasarkan catatan lapangan pada proses pembelajaran siklus kedua terdapat

perbedaan pada siklus pertama. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran bertambah sehingga kelas menjadi hidup dengan adanya diskusi dan presentasi kelompok.

Untuk mengetahui berapa peningkatan motivasi siswa pada siklus kedua dalam mengikuti pelajaran memilih bahan baku busana digunakan angket motivasi belajar siswa. Angket motivasi belajar ini diberikan pada saat akhir pembelajaran. Setelah mendapat perolehan pada masing-masing siswa dicari nilai rata-rata kelas motivasi belajar siswa memilih bahan baku busana. Data motivasi dapat dilihat pada daftar motivasi berikut ini:

Tabel 21. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Motivasi siklus I	Kategori	Motivasi Siklus II	Kategori	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	63	Tinggi	69	Sangat Tinggi	9,5
2	Siswa 2	60	Tinggi	68	Sangat Tinggi	13,3
3	Siswa 3	60	Tinggi	63	Tinggi	5
4	Siswa 4	55	Tinggi	58	Tinggi	10
5	Siswa 5	61	Tinggi	63	Tinggi	3,2
6	Siswa 6	50	Tinggi	64	Tinggi	28
7	Siswa 7	56	Tinggi	58	Tinggi	3,5
8	Siswa 8	40	Rendah	50	Tinggi	25
9	Siswa 9	55	Tinggi	65	Sangat Tinggi	6,5
10	Siswa 10	55	Tinggi	60	Tinggi	9
11	Siswa 11	56	Tinggi	58	Tinggi	3,5
12	Siswa 12	50	Tinggi	53	Tinggi	6
13	Siswa 13	55	Tinggi	60	Tinggi	9
14	Siswa 14	55	Tinggi	57	Tinggi	3,7
15	Siswa 15	48	Rendah	52	Tinggi	6,2
16	Siswa 16	51	Tinggi	55	Tinggi	7,8
17	Siswa 17	50	Tinggi	52	Tinggi	4
18	Siswa 18	60	Tinggi	63	Tinggi	5
19	Siswa 19	61	Tinggi	61	Tinggi	0
20	Siswa 20	55	Tinggi	58	Tinggi	5,5
21	Siswa 21	45	Rendah	47	Rendah	4,4
22	Siswa 22	55	Tinggi	57	Tinggi	3,6
23	Siswa 23	48	Rendah	50	Tinggi	4,2
24	Siswa 24	43	Rendah	47	Rendah	9,3
25	Siswa 25	43	Rendah	46	Rendah	7
26	Siswa 26	50	Tinggi	60	Tinggi	10

27	Siswa 27	54	Tinggi	58	Tinggi	7,4
28	Siswa 28	53	Tinggi	53	Tinggi	13,2
29	Siswa 29	57	Tinggi	60	Tinggi	10,5
30	Siswa 30	55	Tinggi	57	Tinggi	9
31	Siswa 31	60	Tinggi	52	Tinggi	3,3
32	Siswa 32	56	Tinggi	55	Tinggi	7,1
33	Siswa 33	52	Tinggi	52	Tinggi	7,7
34	Siswa 34	55	Tinggi	63	Tinggi	5
Jumlah		1648		1822		1966
Rata-rata		48,5		53,5		57,8

Dari data diatas maka diketahui peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus kedua selain dapat dilihat dari motivasi masing-masing siswa, juga dapat dilihat melalui peningkatan rata-rata kelas, yaitu rata-rata motivasi untuk siklus kedua adalah 57,8 yang termasuk dalam tingkat motivasi tinggi, sedangkan rata-rata motivasi belajar pada siklus I adalah 53,5 dengan demikian peningkatan motivasi rata-rata adalah 7,8%. Ada 1 siswa yang motivasinya stabil atau tidak ada peningkatan motivasi sama sekali pada siklus kedua. Hal tersebut dikarenakan pada siklus kedua siswa tersebut tidak memiliki semangat belajar yang tinggi seperti teman yang lain, bahkan cenderung pasif dan suka berbicara sendiri dan mengobrol dengan teman.

Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel 23, motivasi belajar siswa pada siklus II dari 34 siswa dapat dikategorikan pada tabel motivasi siswa berdasar perhitungan angket rotasi berdasar skor ideal berikut ini:

Tabel 22. Data motivasi belajar siswa siklus II

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Prosentase jumlah siswa
1.	Sangat rendah	20-34	0	0
2.	Rendah	35-49	3	8,8%
3.	Tinggi	50-64	28	82,4%
4.	Sangat Tinggi	65-80	3	8,8%

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi hasil angket motivasi siswa pada siklus kedua, dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran memilih bahan baku menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Prosentase peningkatan motivasi siswa adalah 7,8%. Rata-rata motivasi siswa adalah 57,8. Angka 57,8 berdasarkan perhitungan angket rotasi dengan menggunakan skor ideal termasuk dalam tingkat motivasi tinggi. Dari tabel data angket motivasi belajar siswa juga dapat diketahui bahwa 82,4% siswa masuk dalam kategori motivasi tinggi. Dan sisanya yaitu sebanyak

8,8 % atau 3 siswa masuk dalam kategori motivasi rendah dan sisa 8,8 % masuk dalam motivasi sangat tinggi.

Hasil pengamatan berdasarkan lembar penilaian tentang prestasi belajar memilih bahan baku busana, diperoleh data perbandingan nilai tiap siklus dapat dikatakan rata-rata nilai mengalami peningkatan. Dibawah ini disajikan data prestasi belajar siswa secara dari pra siklus sampai siklus II.

Tabel 23. Data prestasi belajar dan peningkatan setiap siklus

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan Pra Siklus-Siklus I (%)	Siklus II	Peningkatan Siklus I-Siklus II (%)
1	Siswa 1	76,6	83,3	8,7	93,2	11
2	Siswa 2	66,6	66,6	0	80	20
3	Siswa 3	66,6	83,3	25	90	8
4	Siswa 4	53,3	63,3	18,7	83,3	31
5	Siswa 5	60	83,3	38,8	93,2	11
6	Siswa 6	46,6	76,6	64,3	90	17,5
7	Siswa 7	80	83,3	4,7	86,6	4
8	Siswa 8	76,6	70	-8,6	76,6	9,4
9	Siswa 9	46,6	70	50	83,3	18,5
10	Siswa 10	56,6	60	6	76,6	22,1
11	Siswa 11	56,6	63,3	11	76,6	15,8

12	Siswa 12	53,3	63,3	11	76,6	21,1
13	Siswa 13	76,6	80	4,4	86,6	8,25
14	Siswa 14	76,6	83,3	8,7	83,3	0
15	Siswa 15	76,6	73,3	-4,3	80	9
16	Siswa 16	43,3	63,3	46	76,6	10,5
17	Siswa 17	46,6	66,6	42	76,6	15
18	Siswa 18	50	70	40	80	14,2
19	Siswa 19	76,6	80	4,4	86,6	8,25
20	Siswa 20	50	73,3	46,6	83,3	13,6
21	Siswa 21	76,6	86,6	13	90	4
22	Siswa 22	80	76,6	21,6	83,3	8,7
23	Siswa 23	66,6	76,6	15	80	4,3
24	Siswa 24	43,3	53,3	30	76,6	31,3
25	Siswa 25	76,6	83,3	8,7	86,6	3,9
26	Siswa 26	76,6	76,6	0	80	4,4
27	Siswa 27	56,6	70	23	76,6	9,5
28	Siswa 28	60	66,6	11	76,6	10
29	Siswa 29	60	70	16,6	76,6	9,4
30	Siswa 30	60	66,6	11	76,6	10
31	Siswa 31	66,6	66,6	0	76,6	5,1
32	Siswa 32	76,6	80	4,4	86,6	8,25
33	Siswa 33	76,6	76,6	0	80	4,4
34	Siswa 34	80	86,6	8,25	90	3,9
Jumlah		2191,8	2492,1	579,95	2795,1	385,35
Rata-rata		64,5	73,3	17,1%	82,2	11,33%

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, prestasi belajar siswa pada siklus kedua dari 34 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) yang dicapai adalah 82,2 , dengan nilai tengah (*Median*) yaitu 80 dan nilai yang sering muncul (*Mode*) adalah 76,6 dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel 23, prestasi belajar siswa pada siklus II dari 34 siswa dapat dikategorikan pada tabel hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal berikut ini:

Tabel 24. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Berdasarkan KKM

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	34	100%
Belum Tuntas	0	0%

Berdasarkan data pada tabel distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada siklus kedua, dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran memilih bahan baku busana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi sesuai yang diharapkan, dimana seluruh siswa yang berjumlah 34 orang atau 100% telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan motivasi belajar mengalami peningkatan.

Tabel 25. Nilai *Game* dan *Tournament* Siklus II

Nama Kelompok	Skor presentasi	Skor game kartu	Poin
Team I	50	30	40
Team II	45	40	42.5
Team III	50	50	50
Team IV	60	60	60
Team V	45	50	47.5
Team VI	60	30	45
Team VII	45	40	42.5

Dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa tim yang memiliki predikat tim istimewa adalah kelompok IV, dari hasil presentasi yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 60, poin berdasarkan penilaian terhadap presentasi perwakilan dan menjawab pertanyaan. Skor game kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat *game*, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim IV dengan poin 60, tim baik sekali diperoleh tim III, V dan VI dengan skor 50, 45 dan 47,5. Predikat baik diperoleh dengan poin 40 oleh tim I, 42,5 oleh tim II dan tim VII.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada siklus II, hampir sama dengan pelaksanaan siklus II, siswa masih terlihat

antusias mulai dari awal pelajaran sampai pelajaran berakhir. Siswa sudah paham dengan pelaksanaan TGT sehingga langsung bisa menyesuaikan. Pada saat siswa diminta untuk presentasi banyak yang belum berani untuk mewakili kelompoknya, tetapi setelah diberi pengertian dan tawaran poin untuk kelompoknya ada juga yang maju untuk presentasi.

Permasalahan pada siklus I dapat teratasi dengan baik dan tidak terjadi lagi pada siklus II karena ada komunikasi dengan guru untuk mengurangi jumlah soal untuk *game* dan diperbanyak waktu untuk presentasi dan diskusi tanya jawab antar kelompok sehingga waktu tidak melebihi batas.

Pada saat *game* berlangsung, siswa serius dalam menjawab pertanyaan dan berlaku jujur dalam mencatat perolehan nilai. Guru, peneliti dan *observer* memperhatikan siswa dan mengawasi *game* supaya kelas tidak ribut dan bisa berlangsung dengan tertib.

Dengan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada siklus kedua, sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai, jumlah siswa yang dapat memiliki motivasi tinggi dan prestasi belajar yang ditandai dengan pencapaian KKM minimal 80% dari jumlah intruksional yang harus dicapai. Dengan pencapaian motivasi yang tinggi dan prestasi belajar lebih baik dari sebelumnya dan ditunjukkan pada motivasi belajar yang tinggi dan prestasi belajar dengan 100% siswa sudah memenuhi ketuntasan minimal makan

penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, dan penelitian ini telah dianggap berhasil.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana Sesuai Desain Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Penelitian tindakan kelas dalam pembelajarn memilih bahan baku busana sesuai desain ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI Busana butik yang belum optimal. Berdasarkan hasil data tersebut peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat dan guru memilih bahan baku busana di SMK N 6 Yogyakarta merencanakan tindakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk belajar, bekerja sama dan berkompetisi dalam kelompok-kelompok kecil sehingga dapat memahami materi yang dipelajari, sehingga guru dapat efektif melakukan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini telah divalidasi oleh ahli (*judment expert*) untuk diterapkan pada pembelajaran memilih bahan baku busana di SMK N 6 Yogyakarta. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 3 siklus yang dimulai dari pra siklus sebelum dikenai tindakan. Tiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan,

tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun tahapan dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah sebagai berikut:

a) Pra Siklus

1) Perencanaan pra siklus

Dalam tahapan perencanaan pra siklus guru melakukan pembelajaran sesuai dengan metode yang dipakai oleh guru.

Dalam tahap ini, peneliti dan observer menyiapkan lembar instrumen sesuai dengan format dari peneliti dilengkapi dengan catatan lapangan untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar.

2) Pelaksanaan tindakan pra siklus

Pelaksanaan tindakan kelas pra siklus dilaksanakan pada hari Selasa 16 Agustus 2011 selama 2x45 menit. Peneliti dan kolaborator selaku pengamat melakukan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang diberikan pada pra siklus adalah memilih bahan baku busana sesuai desain. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan metode ceramah.

3) Pengamatan pra siklus

Pengamatan dilakukan terhadap peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar memilih bahan baku busana melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan mulai dari pengamatan melalui lembar angket motivasi, soal *game* dan *tournament*, soal post test dan catatan lapangan.

Selama proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang belum memahami materi memilih bahan baku busana sesuai desain. Ketika guru menerangkan banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.

Penilaian motivasi dan prestasi belajar memilih bahan baku busana pada pra siklus dilakukan oleh peneliti. Adapun hasilnya pada motivasi siswa, sebanyak 20,6% siswa memiliki motivasi sangat rendah, 64,7 % siswa memiliki motivasi rendah dan 14,7% siswa memiliki motivasi tinggi. Hasil dari prestasi belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai siswa adalah 64,5 dengan persentase sebanyak 41,2% siswa memenuhi KKM dan 58,2% belum memenuhi KKM. Dari data tersebut, motivasi dan prestasi belajar siswa dengan metode yang digunakan oleh guru pada pra siklus masih perlu ditingkatkan sehingga peneliti yang berkolaborasi dengan guru melakukan tindakan pada siklus berikutnya.

4) Refleksi pra siklus

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan, refleksi dilakukan pada motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Masih banyaknya siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah dan rendahnya prestasi belajar yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas masih dibawah standar minimal. Selain itu siswa masih kurang menguasai materi memilih

bahan baku busana sesuai desain, hal ini disebabkan masih banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran, guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan model dan media dapat mempermudah pemahaman akan materi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari permasalahan diatas peneliti berkolaborasi dengan guru sepakat untuk melakukan tindakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran memilih bahan baku busana sesuai desain.

b) Siklus Pertama

1) Perencanaan siklus pertama

Dalam tahap perencanaan siklus pertama yang dilakukan adalah merancang tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran memilih bahan baku busana, kemudian menyiapkan instrumen berupa catatan lapangan untuk pengamatan terhadap proses peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar selama berlangsungnya

tindakan. Penilaian terhadap angket motivasi dan prestasi belajar menggunakan instrumen berupa lembar angket motivasi belajar, kartu soal dan soal tes.

2) Pelaksanaan tindakan siklus pertama

Pelaksanaan tindakan siklus pertama dilaksanakan pada hari Selasa 6 September 2011 jam ke 6-7. Pelajaran dimulai pukul 12.00 dan diakhiri pukul 13.30. Peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang diberikan adalah memilih bahan baku busana sesuai desain.

Diawal kegiatan belajar peneliti menyampaikan tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi memilih bahan baku busana sesuai desain. Pelaksanaan pembelajaran TGT dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap *teaching*, *team study*, tahap *game and tournament* dan tahap penghargaan kelompok (*team recognize*). Setelah tahap *teaching* selesai maka dilanjutkan dengan tahap *team study*, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu *observer*. Kelompok dibagi acak dan bebas sesuai dengan kemauan siswa masing-masing setelah itu, tahapan *game* dan *tournament*. Kemudian guru memberikan *hand out* yang dibuat untuk dipelajari dan beberapa soal untuk didiskusikan.

Setiap kelompok menjawab pertanyaan di kertas jawaban yang telah disediakan. Setelah itu tahapan *tournament*, dimana perwakilan kelompok *tournament* mengambil kertas pertanyaan sebanyak jumlah siswa yang ada pada kelompoknya.

Diakhir *tournament*, peneliti mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tinggi dan memberikan hadiah berupa buku kostum dan metlin. Guru memberikan sanjungan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran sebagai penambah motivasi dan dorongan pada siswa-siswa yang lain. Selanjutnya peneliti memberikan soal tes dan angket motivasi dengan batas pengerjaan waktu yang ditentukan. Setelah pembelajaran guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

3) Pengamatan siklus pertama

Pengamatan dilakukan terhadap peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan mulai dari pengamatan melalui catatan lapangan, soal *game* dan *tournament* tes pilihan ganda dan lembar angket motivasi belajar.

Pengamatan melalui lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi rendah 6

siswa atau 17,6%, siswa yang memiliki motivasi tinggi 28 siswa atau 82,4%. Sedangkan, melalui soal tes untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Siswa yang sudah memenuhi KKM sebanyak 17 siswa atau 50%, siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 17 siswa atau 50%. Dengan nilai rata-rata kelas adalah 73,3.

Dari data hasil penelitian tersebut, motivasi belajar dan prestasi belajar memilih bahan baku busana pada siklus pertama dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa, tetapi hasil yang dicapai belum sesuai yang diharapkan.

4) Refleksi siklus pertama

Refleksi pada siklus pertama menunjukkan bahwa tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah memberikan peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa namun masih ada yang belum sesuai dengan yang diharapkan.

Pada pengamatan yang dilakukan oleh observer siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam *game* dan *tournament*. Dalam berdiskusi siswa juga masih belum optimal sehingga menyebabkan kelas kurang kondusif, ketika guru memantau siswa mereka masih enggan untuk bertanya. Hal

ini disebabkan oleh banyak faktor, masih banyak siswa yang takut bertanya saat guru menjelaskan kurang jelas, sehingga ketika guru bertanya siswa hanya diam yang dianggap sudah paham. Berdasarkan refleksi tersebut peneliti yang berkolaborasi dengan teman sejawat dan guru sepakat untuk melakukan perbaikan tindakan disiklus kedua.

c) Siklus kedua

1) Perencanaan siklus kedua

Tahap perencanaan pada siklus kedua sesuai dengan hasil refleksi pada siklus pertama. Dalam tahapan menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran memilih bahan baku busana, kemudian menyiapkan instrumen berupa catatan lapangan, angket motivasi, kartu soal dan soal tes untuk pengamatan terhadap proses peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar.

2) Pelaksanaan tindakan siklus kedua

Pelaksanaan tindakan kelas siklus kedua dilaksanakan pada hari Selasa 13 September 2011 jam ke 6-7. Pelajaran dimulai pukul 12.00 dan diakhiri pukul 13.30. peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang akan diberikan sama dengan siklus pertama, dengan mengadakan perubahan dalam diskusi.

Diawal kegiatan belajar peneliti menyampaikan tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi memilih bahan baku busana sesuai desain. Pelaksanaan pembelajaran TGT dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap *teaching*, *team study*, tahap *game and tournament* dan tahap penghargaan kelompok (*team recognize*). Setelah tahap *teaching* selesai maka dilanjutkan dengan tahap *team study*, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu *observer*. Kelompok dibagi acak dan bebas sesuai dengan kemauan siswa masing-masing setelah itu, tahapan *game* dan *tournament*. Kemudian guru memberikan *hand out* yang dibuat untuk dipelajari dan beberapa soal untuk didiskusikan. Masing-masing kelompok mendapatkan materi yang berbeda sehingga semua siswa diharapkan memahami materi setelah temannya presentasi. Setelah itu tahapan *tournament*, dimana perwakilan kelompok *tournament* mengambil kertas pertanyaan sebanyak 4 kartu soal.

Diakhir *tournament*, peneliti mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tinggi dan memberikan hadiah berupa buku buku gambar. Guru memberikan sanjungan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran sebagai penambah motivasi dan dorongan pada siswa-siswa yang lain. Selanjutnya peneliti

memberikan soal tes dan angket motivasi dengan batas pengerjaan waktu yang ditentukan. Setelah pembelajaran guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

3) Pengamatan siklus kedua

Pengamatan dilakukan terhadap peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan mulai dari pengamatan melalui catatan lapangan, kartu tes, soal tes, dan angket motivasi belajar.

Pengamatan melalui lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi rendah 3 siswa atau 8,8%, siswa yang memiliki motivasi tinggi 28 siswa atau 82,4%. Dan siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi 3 siswa atau 8,8%. Sedangkan, melalui soal tes untuk mengetahui prestasi belajar siswa, seluruh siswa yang sudah memenuhi KKM dengan nilai rata-rata kelas adalah 82,2.

Dari data hasil penelitian tersebut, motivasi belajar dan prestasi belajar memilih bahan baku busana pada siklus kedua dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa dan hasil yang dicapai sudah sesuai yang diharapkan.

4) Refleksi siklus kedua

Refleksi pada siklus kedua menunjukkan bahwa tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar. Hal ini terungkap dari pengamatan yang dilakukan, dimana siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan dengan baik. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran, tidak takut bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan kriteria ketntasan minimal yang ditentukan, pencapaian prestasi pada siklus kedua sudah meningkat. Peningkatan ini sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai yaitu apabila 80% siswa memiliki motivasi tinggi dan siswa tuntas (mencapai KKM) dengan pencapaian motivasi belajar dan prestasi belajar lebih baik dari sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan apada siklus berikutnya, dan penelitian ini dianggap berhasil.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

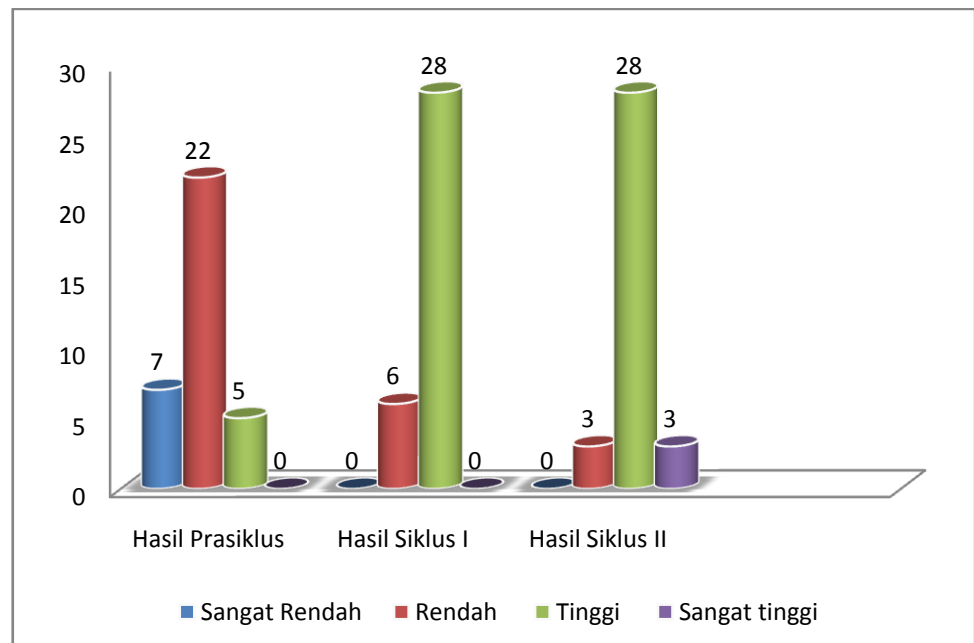
- a. Motivasi belajar siswa pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua

Data motivasi belajar diperoleh dari data angket motivasi belajar. Penghitungan motivasi belajar dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 26. Data Motivasi Belajar Siswa

Kategori Motivasi	Hasil Pra Siklus	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
Sangat rendah	7	0	0
Rendah	22	6	3
Tinggi	5	28	28
Sangat Tinggi	0	0	3

Untuk lebih memudahkan dalam mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti membuat grafik berikut:



Gambar 5. Grafik motivasi belajar siswa

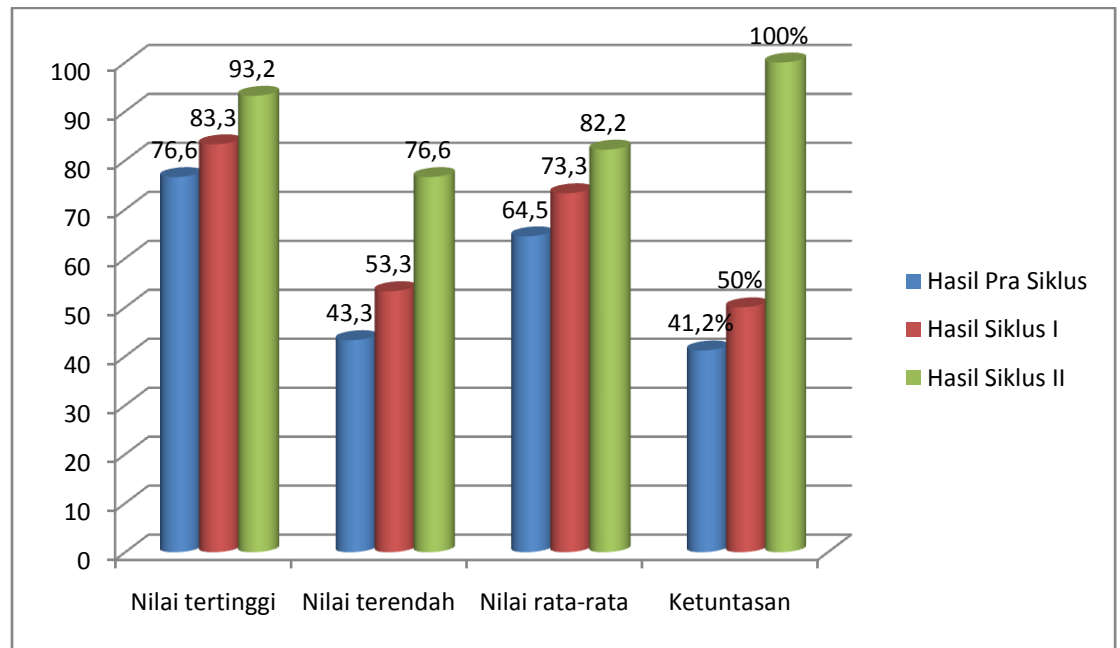
b. Prestasi belajar siswa pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua

Prestasi belajar digunakan sebagai suatu gambaran penguasaan kemampuan para peserta didik sebagaimana telah ditetapkan untuk pelajaran tertentu. Prestasi belajar diukur agar siswa dapat mengukur sejauhmana siswa telah menguasai materi yang telah diajarkan guru. Berikut ini data tentang nilai tertinggi, terendah, rata-rata kelas dan ketuntasan belajar siswa berdasarkan KKM.

Tabel 30. Data Prestasi Belajar Siswa

	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata	Ketuntasan (%)
Pra siklus	76,6	43,3	64,5	41,2
Siklus I	83,3	53,3	73,3	50
Siklus II	93,2	76,6	82,2	100

Untuk lebih memudahkan dalam mengetahui peningkatan prestasi belajar, peneliti membuat grafik berikut:



Gambar 6. Grafik prestasi belajar siswa

Nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 75. Jadi, jika siswa mendapatkan nilai >75 maka dinyatakan memenuhi ketuntasan, jika <75 maka belum memenuhi KKM. Dari data diatas bisa dilihat data-data pra siklus, tes siklus I dan siklus II. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 76,6 naik menjadi 83,3 dan pada siklus II naik lagi menjadi 93,2. Sedangkan nilai terendah pra siklus adalah 43,3 naik menjadi 53,3 pada siklus I kemudian naik lagi pada siklus II dengan nilai 76,6. Untuk nilai rata-rata kelas pada pra siklus ke siklus I naik dari 64,5 menjadi 73,3 dan kemudian pada siklus II naik menjadi 82,2. Sedangkan prosentase peningkatan prestasi belajar siswa berdasarkan KKM meningkat dari pra siklus sebesar 41,2% naik menjadi 50% pada siklus I dan kembali naik pada siklus II sebesar 100% Sehingga dapat dikatakan prestasi belajar siswa meningkat secara signifikan.

Berdasarkan hasil tersebut bisa diketahui sebagian besar siswa kelas XI Busana Butik di SMK N 6 Yogyakarta memberikan respon yang positif terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan memiliki suatu pandangan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat bermanfaat bagi siswa maupun bagi sekolah. Siswa lebih senang dalam proses pembelajaran memilih bahan baku busana dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu siswa senang pembelajaran dilakukan dengan pembagian kelompok, adanya diskusi kelompok dan adanya penghargaan kelompok, karena semua itu membuat siswa termotivasi, siswa lebih aktif dan proses pembelajaran lebih menarik.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Selain siswa senang dengan proses pembelajarannya mereka juga dapat 1) mendengar, menghormati serta menerima pendapat siswa lain, 2) mengurangi kejenuhan dan kebosanan, 3) meyakinkan dirinya untuk orang lain dengan membantu orang lain. Besar kecilnya keterlibatan siswa dipengaruhi oleh besar kecilnya persepsi siswa, siswa yang persepsinya baik terhadap memilih bahan baku busana cenderung memiliki perasaan suka, memiliki perhatian khusus dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kolaborator, menyatakan bahwa guru senang dan tertarik dengan

pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran memilih bahan baku busana. Guru mendapatkan pengalaman baru dalam mengajarkan materi dan berpendapat bahwa dengan pembelajaran TGT, materi yang disampaikan akan lebih jelas sehingga siswa mudah mengikutinya, model pembelajaran ini juga melatih tanggung jawab siswa, meningkatkan keberanian siswa dalam berpendapat dan bertanya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian tindakan kelas adalah:

1. Pelaksanaan pembelajaran TGT dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap *teaching*, *team study*, tahap *game and tournament* dan tahap penghargaan kelompok (*team recognize*). Setelah tahap *teaching* selesai maka dilanjutkan dengan tahap *team study*, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setelah itu, tahapan *game* dan *tournament*, kemudian guru memberikan *hand out* yang dibuat untuk dipelajari dan beberapa soal untuk didiskusikan. Setiap kelompok menjawab pertanyaan di kertas jawaban yang telah disediakan. Setelah itu tahapan *tournament*, dimana perwakilan kelompok *tournament* mengambil kertas pertanyaan dan jawaban sebanyak jumlah siswa yang ada pada kelompoknya.
2. Motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas X Busana Butik 3 melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar pra siklus siswa yang memiliki motivasi sangat rendah 7 siswa atau 20,6%, siswa yang memiliki motivasi rendah 22 siswa atau 64,7% dan siswa yang memiliki motivasi tinggi 5 siswa atau 14,7%. Motivasi belajar pada siklus kedua mengalami kenaikan rata-rata 24,5%.

Siswa yang memiliki motivasi rendah 6 siswa atau 17,6%, siswa yang memiliki motivasi tinggi 28 siswa atau 82,4%. Dan pada siklus kedua terjadi peningkatan rata-rata sebesar 7,8%. Siswa yang memiliki motivasi rendah 3 siswa atau 8,8%, siswa yang memiliki motivasi tinggi 28 siswa atau 82,4% dan siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi 3 siswa atau 8,8%.

3. Dalam peningkatan prestasi belajar, dapat dibuktikan dengan pencapaian kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75, dari 34 siswa pencapaian pada pra siklus 41% siswa atau 14 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal, dan pada siklus pertama setelah dikenai tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa meningkat menjadi 50% siswa atau 17 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan pada siklus kedua pencapaian hasil belajar siswa meningkat lagi menjadi 100% atau seluruh siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian seperti tersebut di atas, bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. TGT dapat dijadikan sarana peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran yang berbeda di mana siswa mengalami kesulitan dalam belajar teori dibandingkan dengan praktek.

2. Dalam pembelajaran, guru seharusnya selalu kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Pada proses belajar mengajar di kelas guru harus selalu berinteraksi dengan siswa, karena dengan komunikasi yang baik tersebut dapat mencairkan suasana yang tegang. Siswa bisa lebih terbuka kepada guru ketika menghadapi kesulitan dalam proses belajar mengajar dan sebaliknya guru juga bisa menanyakan kepada siswa mengenai isi materi yang telah diajarkan.
4. Saran untuk pengambil kebijakan sekolah supaya memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai terhadap setiap mata pelajaran seperti media pembelajaran dan kelengkapan sarana dan prasarana sekolah sehingga pada pelaksanaan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (1995). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agus Suprijono. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Anas Sudijono. (1989). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Dimiyati dan Mujiono. (1994). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrument Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- E Mulyasa. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Etin Solihatin dan Raharjo. (2007). *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irwanto. (1997). *Psikologi Umum*. Jakarta : PT Gramedia
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, dkk. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA Press.
- Muhammad Nur. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : LPMP Jatim
- Nana Sudjana. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya
- Nana Sudjana. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses belajar mengajar*. Jakarta:PT Bumi Aksara.

- . (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- . (2009). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian tindakan Kelas*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta
- Saifudin Azwar. (1998). *Sikap Manusia (Teori dan Pengukurannya)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Saifudin Azwar. (1998). *Tes Prestasi (Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar)* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Saifudin Sagala. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:CV Alfabeta.
- Sardiman. (2007). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Silberman, Melvin L. (2004). *Active Learning:101 Strategis to teach any subject (Raisul Muttaqien, terjemahan)*. Boston:Allyn Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 1996.
- S.J. Winkel. (1997). *Psikologi Pendidikan Pengajaran*. Jakarta : PT Gramedia
- Slavin. (2008). *Cooperative learning: theory, research and pretice*. Massachuasset: Allyn & Bacon.
- Sudjana. (1989). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- Sriwiyono. (2006). *Pengaruh Strategi Belajar Kooperatif Terhadap Prestasi Belajar IPS di SMP PGRI Lumbir Banyumas*. Tesis UNY. Pasca Sarjana.
- Sugiyono. (2008). *Memahami penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet
- Suharsimi Arikunto. (2001). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2008) . *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. (1992). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : CV Raja Grafindo Persada.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset

- Sugiyono. (2003). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung:CV Alfabeta
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:CV Alfabeta
- Uzer Usman dan Lilis Setyawati. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zainal Arifin. (1990). *Evaluasi Instruksional Prinsip-Teknik Prosedur*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Iptes. (2008). Pembelajaran kooperatif diunduh pada tanggal 7 April 2011 pukul 10.00 (<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/10/metode-pembelajaran-kooperatif/>)
- Belajar psikologi. (2010). Macam-macam motivasi. diunduh pada tanggal 10 April 2011 Pukul 12.15.(<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-motivasi-belajar/>)
- Massofa. (2008). Fungsi motivasi. diunduh pada tanggal 10 April 2011 Pukul 12.30 (<http://massofa.wordpress.com/2008/07/29/fungsi-motivasi-dalam-belajar/>)
- Suhadi. (2008). Pembelajaran kooperatif tipe TGT diunduh pada tanggal 5 Mei 2011 Pukul 13.00. ([http://suhadinet.wordpress.com/2008/06/14/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt- /](http://suhadinet.wordpress.com/2008/06/14/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-/))

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SILABUS, RPP, *HAND OUT*



SILABUS

Dok. No : CM-7.1-KUR-01-01
No Rev : 1

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 6 YOGYAKARTA
MATA PELAJARAN : PEMILIHAN BAHAN BAKU BUSANA
KELAS / SEMESTER : X / 1,2
STANDAR KOMPETENSI : Memilih bahan baku busana
KODE KOMPETENSI : 103.KK.07
ALOKASI WAKTU : 88 @ 45 MENIT

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKAS WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
7.1. Mengidentifikasi jenis bahan utama	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi jenis bahan utama berdasarkan waktu pemakaian, umur, kesempatan, postur tubuh sipemakai• Memilih jenis kain berdasarkan desain, pesanan• Memilih corak dan efek kain sesuai kriteria berdasarkan desain, pesanan, pelanggan	Identifikasi jenis bahan utama	<ul style="list-style-type: none">• Menunjukkan kecermatan dalam memilih bahan utama• Menjelaskan cara mengidentifikasi jenis bahan utama• Mengidentifikasi bahan utama	<ul style="list-style-type: none">• Pengamatan• Tes tertulis• Hasil unjuk kerja	2			Modul Pengetahuan bahan tekstil
					4			
					2			

7.2. Mengidentifikasi jenis bahan pelapis	<ul style="list-style-type: none"> Memilih Jenis kain lining sesuai jenis bahan utama Memilih Warna kain lining sesuai jenis bahan utama dan desain Memeriksa Kain pelapis apakah layak untuk digunakan sesuai desain Memilih Efek bahan pengeras sesuai jenis bahan utama Memeriksa Kondisi kain bila terjadi cacat agar dilakukan tindakan <p>Kreatif memilih lining sesuai bahan utama Mandiri memeriksa bahan utama</p>	Identifikasi jenis bahan pelapis	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan kecermatan dalam memilih bahan pelapis sesuai jenis bahan utama dan desain Menjelaskan cara mengidentifikasi jenis bahan pelapis Mengidentifikasi bahan pelapis sesuai bahan utama dan desain 	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Tes tertulis Hasil unjuk kerja 	1			Mandiri Penguasaan Bahan Pelapis
7.3. Mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi Jenis bahan tekstil berdasarkan asalnya Memelihara Bahan tekstil berdasarkan asal bahan 	Identifikasi pemeliharaan bahan tekstil	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan kecermatan dalam memelihara bahan tekstil Menjelaskan cara mengidentifikasi kain berdasarkan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Tes tertulis Hasil unjuk kerja 	2			

				1		
<p>7.4. Menentukan bahan pelengkap</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih Bahan pelengkap rits, kancing, bantal bahu, benang dan lain-lain sesuai dengan desain dan warna bahan utama • Menyediakan jumlah bahan pelengkap yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan Tanggung jawab menyediakan bahan pelengkap Mandiri menyediakan kebutuhan jumlah bahan 	<p>Pemeriksaan bahan pelengkap</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan kecermatan dalam menyerasikan bahan pelengkap dengan bahan utama sesuai desain • Menjelaskan cara menentukan bahan pelengkap • Menentukan bahan pelengkap sesuai desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Tes tertulis • Hasil unjuk kerja 	2	
				2	2	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Negeri 6 Yogyakarta
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Kelas/ Semester	: X/ 1
Pertemuan ke	: 3
Alokasi Waktu	: 2 jam @45 menit
Standar Kompetensi	: Pemilihan bahan baku busana
Kode Kompetensi	: 103. KK 01
Kompetensi Dasar	: Memilih bahan baku busana sesuai desain
KKM	: 7,5
Nilai – nilai karakter dan budaya	: <ol style="list-style-type: none">1. Mandiri2. Bertanggung Jawab3. Bekerja sama
Indikator	: <ol style="list-style-type: none">1. Mengidentifikasi unsur-unsur desain pada bahan tekstil2. Mengidentifikasi kriteria pemilihan bahan tekstil dengan memperhatikan faktor-faktor mendesain busana3. Mengidentifikasi pemilihan bahan tekstil sesuai dengan kesempatan

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan unsur-unsur desain pada bahan tekstil
2. Siswa dapat mengidentifikasi kriteria pemilihan bahan tekstil dengan memperhatikan faktor-faktor mendesain busana
3. Pemilihan bahan tekstil sesuai dengan kesempatan

B. MATERI AJAR (MATERI POKOK)

1. Unsur-unsur desain pada bahan tekstil
2. Kriteria pemilihan bahan tekstil dengan memperhatikan faktor-faktor mendesain busana
3. Pemilihan bahan tekstil sesuai dengan kesempatan

C. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : ceramah, diskusi, *game tournament*
2. Media : Modul pengetahuan bahan tekstil
Buku pengetahuan bahan tekstil

D. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (2x 45 menit)

No	Kegiatan belajar	Waktu
1.	1. Kegiatan Awal/Apersepsi a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. b. Guru memberi motivasi, pengarahan mengenai tujuan dan prosedur pembelajaran	10 menit
2.	Kegiatan Inti a. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk membuat kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 siswa b. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk memahami materi c. <i>Game and tournament</i>	70 menit

	<p>s) Adanya perwakilan di masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan <i>tournament</i>.</p> <p>t) Perwakilan kelompok <i>tournament</i> mengambil kertas pertanyaan dan jawaban sebanyak jumlah siswa yang ada pada kelompoknya. Kertas pertanyaan dengan warna hitam dan jawaban dengan warna merah.</p> <p>u) Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai <i>reader</i> 1, terbesar kedua sebagai <i>challenger</i> 1, terbesar ketiga sebagai <i>challenger</i> 2, terbesar keempat sebagai <i>challenger</i> 3. Terbesar ke lima sebagai <i>challenger</i> 4 dan terbesar ke enam sebagai <i>challenger</i> 5. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu tujuh orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai <i>reader</i> 2.</p> <p>v) <i>Reader</i> 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. <i>Challenger</i> 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh <i>reader</i> 1 apabila menurut <i>challenger</i> 1 jawaban <i>reader</i> 1 salah. <i>Challenger</i> 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh <i>reader</i> 1 tadi apabila jawaban <i>reader</i> 1 dan <i>challenger</i> 1 menurut <i>challenger</i> 2 salah.</p> <p>w) <i>Challenger</i> 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh <i>reader</i> 1 apabila jawaban <i>reader</i> 1, <i>challenger</i> 1, <i>challenger</i> 2 menurut <i>challenger</i> 3 salah.</p> <p>x) <i>Challenger</i> 4 tugasnya adalah menjawab soal yang</p>	
--	--	--

	<p>dibacakan oleh <i>reader 1</i> apabila jawaban <i>reader 1</i>, <i>challenger 1</i>, <i>challenger 2</i> dan <i>challenger 3</i> menurut <i>challenger 4</i> salah</p> <p>y) <i>Challenger 5</i> tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh <i>reader 1</i> apabila jawaban <i>reader 1</i>, <i>challenger 1</i>, <i>challenger 2</i>, <i>challenger 3</i> dan <i>challenger 4</i> menurut <i>challenger 5</i> salah</p> <p>z) <i>Reader 2</i> tugasnya adalah membacakan kunci jawaban Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua.</p> <p>aa) Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi <i>challenger 1</i> sekarang menjadi <i>reader 1</i>, <i>challenger 2</i> menjadi <i>challenger 1</i>, <i>challenger 3</i> menjadi <i>challenger 2</i>, <i>challenger 4</i> menjadi <i>challenger 3</i>, <i>challenger 5</i> menjadi <i>challenger 4</i>. <i>reader 2</i> menjadi <i>challenger 6</i> dan <i>reader 1</i> menjadi <i>reader 2</i>. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru</p> <p>d. Siswa mengerjakan soal tes</p>	
3.	<p>Kegiatan akhir</p> <p>a. Guru mengevaluasi kegiatan <i>game</i></p> <p>b. Guru memberikan angket motivasi</p> <p>c. Penghargaan kepada kelompok</p>	10 menit

E. ALAT BANTU DAN SUMBER BELAJAR

Alat Bantu : Papan tulis, kartu soal

Sumber belajar : Modul dan referensi buku memilih bahan baku busana

F. PENILAIAN

Penilaian meliputi :

1. Jenis penilaian : tertulis, pengamatan
2. Alat penilaian : soal *game tournament* dan soal tes

Yogyakarta, Agustus 2011

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

RR. Dwi Fajar Wahyuningtyas, S.Pd

NIP 19730519 200801 2 009

Ratna Mayangsari

NIM.07513241014

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Negeri 6 Yogyakarta
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Kelas/ Semester	: X/ 1
Pertemuan ke	: 3
Alokasi Waktu	: 2 jam @45 menit
Standar Kompetensi	: Pemilihan bahan baku busana
Kode Kompetensi	: 103. KK 01
Kompetensi Dasar	: Memilih bahan baku busana sesuai desain
KKM	: 7,5
Nilai – nilai karakter dan budaya	: <ol style="list-style-type: none">1. Mandiri2. Bertanggung Jawab3. Bekerja sama
Indikator	: <ol style="list-style-type: none">a. Mengidentifikasi unsur-unsur desain pada bahan tekstilb. Mengidentifikasi kriteria pemilihan bahan tekstil dengan memperhatikan faktor-faktor mendesain busanac. Mengidentifikasi pemilihan bahan tekstil sesuai dengan kesempatan

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan unsur-unsur desain pada bahan tekstil
2. Siswa dapat mengidentifikasi kriteria pemilihan bahan tekstil dengan memperhatikan faktor-faktor mendesain busana
3. Pemilihan bahan tekstil sesuai dengan kesempatan

C. MATERI AJAR (MATERI POKOK)

1. Unsur-unsur desain pada bahan tekstil
2. Kriteria pemilihan bahan tekstil dengan memperhatikan faktor-faktor mendesain busana
3. Pemilihan bahan tekstil sesuai dengan kesempatan

D. METODE PEMBELAJARAN

3. Metode : ceramah, diskusi, *game tournament*
4. Media : Modul pengetahuan bahan tekstil
Buku pengetahuan bahan tekstil

E. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN**Pertemuan 1 (2x 45 menit)**

No	Kegiatan belajar	
1.	1. Kegiatan Awal/Apersepsi a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. b. Guru memberi motivasi, pengarahan mengenai tujuan dan prosedur pembelajaran	
2.	Kegiatan Inti i. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk membuat kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 siswa ii. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk memahami	

	<p>materi</p> <p>iii. <i>Game and tournament</i></p> <p>bb) Adanya perwakilan di masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan <i>tournament</i>.</p> <p>cc) Perwakilan kelompok <i>tournament</i> mengambil kertas pertanyaan dan jawaban sebanyak jumlah siswa yang ada pada kelompoknya. Kertas pertanyaan dengan warna hitam dan jawaban dengan warna merah.</p> <p>dd) Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai <i>reader 1</i>, terbesar kedua sebagai <i>challenger 1</i>, terbesar ketiga sebagai <i>challenger 2</i>, terbesar keempat sebagai <i>challenger 3</i>. Terbesar ke lima sebagai <i>challenger 4</i> dan terbesar ke enam sebagai <i>challenger 5</i>. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu tujuh orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai <i>reader 2</i>.</p> <p>ee) <i>Reader 1</i> tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. <i>Challenger 1</i> tugasnya menjawab</p>	
--	---	--

	<p>soal yang dibacakan oleh <i>reader</i> 1 apabila menurut <i>challenger</i> 1 jawaban <i>reader</i> 1 salah. <i>Challenger</i> 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh <i>reader</i> 1 tadi apabila jawaban <i>reader</i> 1 dan <i>challenger</i> 1 menurut <i>challenger</i> 2 salah.</p> <p>ff) <i>Challenger</i> 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh <i>reader</i> 1 apabila jawaban <i>reader</i> 1, <i>challenger</i> 1, <i>challenger</i> 2 menurut <i>challenger</i> 3 salah.</p> <p>gg) <i>Challenger</i> 4 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh <i>reader</i> 1 apabila jawaban <i>reader</i> 1, <i>challenger</i> 1, <i>challenger</i> 2 dan <i>challenger</i> 3 menurut <i>challenger</i> 4 salah</p> <p>hh) <i>Challenger</i> 5 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh <i>reader</i> 1 apabila jawaban <i>reader</i> 1, <i>challenger</i> 1, <i>challenger</i> 2, <i>challenger</i> 3 dan <i>challenger</i> 4 menurut <i>challenger</i> 5 salah</p> <p>ii) <i>Reader</i> 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua.</p> <p>jj) Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi <i>challenger</i> 1 sekarang menjadi <i>reader</i> 1, <i>challenger</i> 2 menjadi</p>	
--	--	--

	<p><i>challenger</i> 1, <i>challenger</i> 3 menjadi <i>challenger</i> 2, <i>challenger</i> 4 menjadi <i>challenger</i> 3, <i>challenger</i> 5 menjadi <i>challenger</i> 4. <i>reader</i> 2 menjadi <i>challenger</i> 6 dan <i>reader</i> 1 menjadi <i>reader</i> 2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru</p> <p>iv. Siswa mengerjakan soal tes</p>	
3.	<p>Kegiatan akhir</p> <p>d. Guru mengevaluasi kegiatan <i>game</i> e. Guru memberikan angket motivasi f. Penghargaan kepada kelompok</p>	

F. ALAT BANTU DAN SUMBER BELAJAR

Alat Bantu : Papan tulis, kartu soal

Sumber belajar : Modul dan referensi buku memilih bahan baku busana

G. PENILAIAN

Penilaian meliputi :

2. Jenis penilaian : tertulis, pengamatan
3. Alat penilaian : soal *game tournament* dan soal tes

Yogyakarta, Agustus 2011

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

RR. Dwi Fajar Wahyuningtyas, S.Pd

NIP 19730519 200801 2 009

Ratna Mayangsari

NIM.07513241014

Kegiatan Belajar

Pemilihan Bahan Tekstil

A. Uraian Materi

Agar dapat memilih bahan yang tepat perlu memperhatikan faktor-faktor berikut.

1. Unsur-unsur disain pada bahan tekstil
2. Pemilihan bahan tekstil (kegunaan, kesempatan, karakteristik penanganan, model dan lebar kain)
3. Kriteria pemilihan bahan tekstil dengan memperhatikan faktor-faktor mendisain busana.

1. Unsur-unsur Disain Pada Bahan Tekstil

Unsur-unsur disain yang diperlukan dalam pemilihan bahan tekstil adalah: warna, corak, jatuhnya bahan dan tekstur.

a. Warna,

Warna mempengaruhi beberapa hal antara lain: membuat lebih indah, mempunyai arti tertentu dan Mempengaruhi suasana/keadaan si pemakai

hal yang disarankan dalam memilih warna bahan:

- a) Pilihlah warna yang sedang digemari
- b) Sesuaikan warna busana dengan tujuan dan kesempatan pemakaian
 - i. Untuk belanja siang hari hindarilah warna yang menyolok.
 - ii. Untuk busana tidur dan busana bayi pilihlah warna yang lembut.
 - iii. Busana pesta malam sebaiknya berwarna menyolok, cerah ataupun gelap.
- c) Sesuaikan warna busana dengan bentuk tubuh
 - iv. Orang yang tinggi kurus hindarilah busana yang berwarna gelap dan menyolok.

- v. Orang yang gemuk hindarilah busana yang berwarna muda atau putih.
- d) Sesuaikan warna busana dengan warna kulit dan rambut
 - a) Orang yang warna kulitnya gelap hindarilah warna putih, karena akan kelihatan lebih gelap.
 - b) Orang yang berwarna kulit terang/kuning langsung akan kelihatan pucat kalau menggunakan busana berwarna kuning.
- e) Sesuaikan warna busana dengan umur dan kepribadian (karakter)
 - a) Orang dewasa dan berusia lanjut sebaiknya memilih warna-warna yang memberikan kesan tenang (bukan warna-warna kontras).
 - b) Remaja & anak umumnya sesuai dengan semangat dan gairahnya mereka akan memilih busana berwarna cerah atau menyolok.

b. Corak

Pada umumnya bahan tekstil bercorak searah dan dua arah. Untuk bahan polos sama dengan corak dua arah, kecuali bahan-bahan yang berkilau (seperti: satin) dan bahan berbulu (seperti: beledu dan cordoroy). Bahan-bahan berkilau dan berbulu harus cermat penanganannya. Terutama ketika akan meletakkan bahan (layout) semua pola harus terletak pada satu arah, ke atas atau ke bawah saja. Sehingga hasil akhirnya motif/corak berkesinambungan.

1) Corak Searah

Corak bahan mengarah hanya pada satu sisi. Sangat erat kaitannya dengan cara meletakkan bahan. Motif pola searah diantaranya: garis-garis, kotak-kotak, anyaman-anyaman dan motif alam yang mengarah ke satu sisi. Dalam pembuatan busana, jika menggunakan pola searah membutuhkan bahan yang lebih karena harus memperhatikan kesinambungan motif bahan. Akan sangat tidak serasi jika bagian-bagian busana arah motif berbeda antara satu dengan yang lain.

2) Corak dua arah

Corak bahan mengarah pada semua sisi, lebih mudah dalam meletakkan pola pada bahan. Pada waktu meletakkan pola di atas bahan Anda hanya memperhatikan arah serat (grain line) dan efisiensi penggunaan bahan

c. Jatuhnya Bahan

Jatuhnya bahan pada saat dipakai mempunyai pengaruh besar pada hasil akhir penampilan si pemakai. Efek dari jatuhnya bahan dikelompokkan ;

a) Kaku

Bahan ketika dibentang jatuhnya langsung dan tidak bergerak, seperti bahan yang dikanji.

Contoh: drill, twill, kanvas, dan lain-lain.

b) Berpegang teguh

Bahan jika digantung jatuhnya lurus dan berat. Contoh: gabardin

c) Lembut

Ketika bahan diremas terasa lembut di tangan. Contoh: sutera

d) Melangsai

Bahan jika digantung lembut tetapi berat. Contoh: satin

e) Ringan/melayang

Bahan jika digantung lembut, ringan dan melayang. Contoh: sifon.

d. Tekstur Bahan

Tekstur bahan adalah sifat permukaan bahan yang dapat diketahui secara visual maupun dengan meraba permukaan. Dari kedua cara ini dapat diketahui:

a) Bagaimana jika bahan itu digantung (hang), apakah bahan itu lemas, kaku, ringan melayang atau berat.

- b) Bagaimana rupanya (appearance), ketika bahan itu dilihat apakah berkilau, kusam/buram, atau tembus pandang.
- c) Bagaimana bila diraba (feel), apakah bahan itu terasa halus, kasar, gemeresik, lembut, licin atau berbulu.

Suatu jenis bahan tidak selalu memiliki suatu sifat tertentu, namun untuk membedakan ciri bahan yang satu dengan yang lain, sebaiknya dilihat cirinya yang paling menonjol. Seperti:

- a) Bahan beludru : sifatnya yang menonjol berbulu
- b) Bahan lame : sifat yang menonjol berkilau, tipis, gemeresik
- c) Bahan tule : sifat yang menonjol tembus pandang

2. Kriteria Pemilihan Bahan Tekstil Dengan Memperhatikan Faktor-faktor Mendisain Busana

Seorang disainer untuk menentukan suatu disain busana bagi seorang pelanggan akan berpatokan pada usia, kesempatan pemakaian, waktu pemakaian, postur tubuh, warna kulit, dan kepribadian.

- a. Usia
- b. Kesempatan Pemakaian

Memilih bahan tekstil perlu Disesuaikan dengan acara dan temperatur udara, apakah di daerah panas (daerah pantai), daerah dingin (pegunungan, ruang ber-AC) dan waktu pemakaian:

- c. Waktu Pemakaian
 - a) Pagi (gunakan bahan dengan warna cerah)
 - b) Siang/sore (hindari warna-warna mencolok)
 - c) Malam hari (gunakan warna cerah atau gelap)
- d. Postur Tubuh

Tidak semua wanita lahir dengan tubuh seperti super model dunia yang memiliki dada, pinggang dan pinggul ideal. Justru banyak wanita

lahir dengan bentuk tubuh yang memiliki kekurangan di sana sini. Sebagaimana diketahui bahwa salah satu tujuan berbusana adalah untuk menutupi kekurangan yang diakibatkan bentuk tubuh yang tidak ideal, maka memilih bahan tekstil harus disesuaikan dengan postur atau bentuk tubuh. Apakah tinggi kurus, pendek kurus, tinggi besar, atau pendek gemuk.

1) Bentuk badan tinggi kurus

- a) Pilihlah bahan-bahan dengan garis horisontal dan disainnya pada bagian depan jangan dibuat rata.
- b) Bahan bermotif/berkotak memberi efek kelihatan gemuk.
- c) Bahan dengan tekstur kaku dan tebal akan memberi kesan ukuran badan menjadi besar.
- d) Hindari bahan dengan warna gelap dan menyolok, demikian pula warna-warna muda dan putih, jadi sebaiknya memilih warna-warna cerah dan tidak menyolok.

2) Bentuk badan pendek kurus

Agar badan kelihatan lebih tinggi dan gemuk

- i. Pilih bahan dengan motif yang kecil-kecil atau sedang.
- ii. Gunakan bahan-bahan yang lembut dan agak tipis.
- iii. Hindari warna-warna gelap dan tua.

3) Bentuk badan tinggi besar

- i. Pilih bahan yang lunak dan kusam. Dalam penglihatan akan memperkecil dan memberi kesan figur lebih kecil.
- ii. Pilih bahan dengan garis-garis yang vertikal dan berbidang sempit.
- iii. Hindari warna-warna menyala, karena warna-warna ini akan memberi kesan membesarkan bentuk badan.

4) Bentuk badan pendek gemuk

- i. Hindari motif dengan garis horisontal, sebaiknya pilih bahan dengan garis vertikal.

- ii. Hati-hati menggunakan corak kotak-kotak sedang atau besar, karena akan kelihatan bertambah lebar.
- iii. Bahan dengan corak lingkaran besar dan sedang membuat si pemakai kelihatan gemuk.
- iv. Pilihlah bahan berbintik kecil agar penampilan anda lebih manis.
- v. Hindari bahan yang kaku dan melangsai atau bahan yang tebal.
- vi. Hindari bahan bercorak besar yang dikombinasikan dengan bercorak pula, karena hal ini akan membuat si pemakai kelihatan besar.

2. Warna Kulit

- a) Untuk yang berwarna kulit gelap, hindari warna putih, karena akan kelihatan lebih gelap.
- b) Yang mempunyai kulit terang/kuning akan kelihatan pucat bila menggunakan warna muda, terutama warna kuning muda.
- c) Pada prinsipnya pilihlah warna-warna yang tidak terlalu kontras warnanya dengan warna kulit.

3. Kepribadian

- a) Orang yang sifatnya lincah akan lebih serasi jika memilih bahan tekstil dengan warna-warna yang terang/ menyala.
- b) Orang yang pendiam, kalem, tenang akan lebih sesuai dengan warna-warna yang redup/gelap.

Contoh Bahan Tekstil untuk Pembuatan Busana dan Lenan Rumah
Tangga

No	Nama Bahan	Kegunaan
1	Poplin	Busana kerja dan busana anak
2	Chiffon	Busana pesta dan scarf
3	Organza	Busana pesta, busana adat
4	Shantung	Busana resmi
5	Voile (voal)	Busana pesta siang (blus, gaun) dan kebaya
6	Tafetta	Bahan pelapis dan busana pesta malam
7	Lenan	Busana kerja
8	Lame (lamay)	Busana adat, pesta malam, lenan Rumah Tangga
9	Organdi	Blus, gaun
10	Drill	Busana pria, rok, busana anak, slack
11	Gabardin	Slack, celana pria, busana OR
12	Denim	Busana pria, wanita, jeans, jaket, rok
13	Saten	Blus dan gaun, bahan pelapis, lenan RT
14	Satin	Busana pengantin, pesta malam
15	Crepe	Busana pesta (bahan rok)
16	Beledu	Busana adat, busana pesta malam
17	Flanelette	Busana bayi
18	Bordir	Blus, bebe dan kebaya
19	Brocade	Kebaya, busana pesta

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET /KUESIONER

Identitas diri

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Bacalah dengan teliti dan seksama semua pertanyaan-pertanyaan dibawah ini!
2. Jawablah pernyataan ini dengan keadaan anda yang sebenarnya!
3. Jawablah pernyataan pada lembar angket yang telah disediakan!
4. Berikan tanda check list (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda.
5. Bila telah selesai mengisi angket, mohon segera dikembalikan
6. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasi dalam pengisian angket penelitian ini.

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
1.	Menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik				
2.	Mengecek kembali jawaban setelah selesai mengerjakan ulangan				
3.	Mengerjakan tugas sampai selesai dan mengumpulkan tugas tepat waktu				
4.	Saya berdiskusi dengan teman apabila menemui kesulitan dalam mengerjakan tugas				
5.	Saya bertanya pada guru ketika menemui kesulitan dalam mengerjakan tugas				
6.	Menyiapkan materi pelajaran memilih bahan baku busana pada malam harinya				

7.	Saya mencari artikel di internet dan perpustakaan untuk referensi materi				
8.	Membuat ringkasan tentang materi memilih bahan baku busana sesuai desain				
9.	Saya bertanya kepada guru apabila belum memahami materi yang disampaikan				
10.	Membahas setiap materi pelajaran memilih bahan baku busana sesuai desain yang diberikan guru				
11.	Mengemukakan pendapat dalam diskusi				
12.	Memusatkan perhatian kepada materi pelajaran memilih bahan baku busana sesuai desain				
13.	Menanggapi gagasan diskusi kelompok dikelas				
14.	Memecahkan persoalan diskusi dikelas				
15.	Menjawab pertanyaan dari guru				
16.	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
17.	Mempelajari kembali soal yang tidak bisa dikerjakan dalam ulangan				
18.	Merasa senang karena diberi tugas oleh guru				
19.	Berusaha mendapatkan peringkat tiga besar dikelas				
20.	Merasa senang dan nyaman dalam kelas				

SOAL TEST MATERI PEMILIHAN BAHAN TEKSTIL

Mata Diklat: Memilih Bahan Baku Busana

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dibawah ini dengan tanda silang (x) pada huruf a,b,c, d dan e

1. Bahan yang berasal dari serat dan digunakan untuk busana dan lenan rumah tangga disebut....
 - A. tekstur
 - B. bahan tekstil
 - C. siluet
 - d. tenunan
 - e. benang
2. Unsur-unsur disain pada bahan tekstil antara lain *kecuali*....
 - A. warna
 - B. corak
 - C. tekstur
 - D. opaque
 - E. jatuhnya bahan
3. Untuk busana tidur dan busana bayi, sebaiknya memilih warna yang....
 - A. mencolok
 - B. cerah
 - C. lembut
 - d.gelap
 - e.muda
4. Karakteristik dari kain drill adalah....
 - A. kaku
 - B. melangsai
 - C. lembut
 - D. ringan
 - E. melayang
5. Sifatnya menonjol dan berbulu adalah tekstur dari bahan....

- A. tule
 - B. lame
 - C. sifon
 - D. beludru
 - E. satin
6. Nama bahan yang tidak termasuk bahan utama adalah...
- A. Sutera
 - B. gabardin
 - C. famatex
 - D. viselin
 - E. lame
7. Pemilihan bahan utama yang tepat, perlu mengetahui antara lain....
- A. tekstur bahan
 - B. fungsi bahan
 - C. asal serat
 - D. mutu bahan
 - E. untuk siapa busana dibuat
8. Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih warna bahan,*kecuali*....
- A. memilih warna sesuai dengan tujuan dan kesempatan pemakai
 - B. memilih warna yang sedang digemari
 - C. menyesuaikan warna dengan bentuk tubuh
 - D. menyesuaikan warna dengan warna kulit dan rambut
 - E. memilih warna-warna sesuai dengan lebar kain
9. Disain busana dengan siluet A, tidak sesuai menggunakan bahan....
- A. Katun
 - B. satin
 - C. chiffon
 - D. jeans
 - E. gabardin
10. Kain yang cocok untuk busana pesta malam adalah....
- A. melangsai
 - B. berbulu
 - C. berkilau
 - D. kaku
 - E. kain bermotif
11. Sifat permukaan bahan yang dapat diketahui secara visual maupun dengan meraba permukaan disebut...
- A. tekstur bahan
 - D. warna bahan

B. corak bahan

E. bahan tekstil

C. jatuhnya bahan

12. Piyama anak akan lebih baik jika dibuat dari bahan....

A. flanel

D. asahi

B. katun

E. organdi

C. sandwash

13. Untuk membuat rok kerut hindari memilih kain yang...

A. kaku

D. melangsai

B. lembut

E. ringan

C. halus

14. Untuk badan yang pendek kurus, agar kelihatan tinggi gemuk maka....

A. memilih bahan dengan motif kecil-kecil atau sedang

B. menggunakan warna-warna gelap

C. menggunakan bahan dengan tekstur kaku dan tebal

D. memilih bahan dengan garis-garis lurus

E. memilih bahan dengan motif besar-besar

15. Untuk membuat lengan bergelembung sebaiknya dibuat dengan bahan....

A. kaku

D. lembut

B. agak kaku

E. halus

C. melangsai

16. Bahan dengan garis-garis horisontal dan disainya pada bagian depan dibuat rata sesuai dengan bentuk badan sesuai dengan bentuk badan yang....

A. tinggi kurus

D. pendek gemuk

B. tinggi besar

F. pendek

C. pendek kurus

17. Untuk bentuk badan yang pendek kurus, agar badan kelihatan lebih tinggi dan gemuk, sebaiknya

A. memilih bahan dengan motif yang kecil-kecil atau sedang

B. memilih bahan dengan tekstur kaku

C. memilih bahan dengan warna gelap dan menyolok

- D. memilih bahan-bahan yang tebal
 - E. memilih bahan yang lunak dan kusam
18. Brocade adalah kain yang cocok untuk....
- A. kebaya
 - B. busana santai
 - C. busana anak
 - D. blus
 - E. busana kerja
19. Busana kerja dengan beberapa garis pias, akan kurang nampak atau hilang jika bahan yang dipilih adalah.....
- A. melangsai
 - B. motif kecil
 - C. polos
 - D. tembus terang
 - E. bermotif kotak
20. Untuk membuat busana dengan model draperi sebaiknya memilih bahan yang....
- A. melangsai
 - B. kaku
 - C. berkilau
 - D. agak kaku
 - E. kain bermotif
21. Untuk menghadiri suasana duka, sebaiknya memilih warna....
- A. mencolok
 - B. cerah
 - C. lembut
 - D. gelap
 - E. muda
22. Karakteristik dari kain sutera adalah....
- A. kaku
 - B. melangsai
 - C. lembut
 - D. agak kaku
 - E. berpegang teguh
23. Sifatnya menonjol dan tembus pandang adalah tekstur dari bahan....
- A. sifon
 - B. lame
 - C. tule
 - D. beledu
 - E. satin
24. Bahan dengan garis-garis vertikal dan motif bahan yang berbintik kecil sesuai dengan bentuk badan sesuai dengan bentuk badan yang....
- A. tinggi kurus
 - D. pendek gemuk

- B. tinggi besar
- E. pendek
- C. pendek kurus

25. Karakteristik dari bahan sifon adalah....

- A. kaku
- D. tebal
- B. berpegang teguh
- E. ringan
- C. berbulu

26. Beledu adalah kain yang cocok untuk....

- A. Busana adat
- D. Blus
- B. busana santai
- E. busana kerja
- C. busana anak

27. Untuk bentuk badan yang tinggi besar, sebaiknya

- A. memilih bahan dengan motif yang kecil-kecil atau sedang
- B. memilih bahan dengan tekstur kaku
- C. memilih bahan dengan warna gelap dan menyolok
- D. memilih bahan-bahan yang tebal
- E. menghindari warna-warna menyala

28. Untuk orang yang mempunyai kulit kuning terang/kuning pucat, sebaiknya menghindari busana dengan warna....

- A. gelap
- D. kuning muda
- B. tua
- E. terang
- C. mencolok

29. Untuk melakukan aktivitas pada pagi hari, sebaiknya menggunakan warna....

- A. gelap
- D. menyala
- B. mencolok
- E. tua
- C. cerah

30. Corak bahan yang mengarah pada semua sisi lebih mudah dalam mmeletakkan pola pada bahan adalah corak....

- A. searah
- D. bunga

B. dua arah

C. garis

E. kotak-kotak

Kunci jawaban tes

I. Kunci jawaban

1. B	16. A
2. D	17. A
3. C	18. A
4. A	19. E
5. D	20. A
6. D	21. A
7. E	22. C
8. E	23. C
9. C	24. B
10. C	25. B
11. A	26. A
12. B	27. E
13. A	28. D
14. A	29. C
15. B	30. B

II. penilaian/penskoran

setiap soal yang betul mendapatkan skor 3,34 dengan jumlah soal 30 butir
soal tiap siklusnya, sehingga total skor maksimal yang diperoleh 100 maka,

$$\text{perolehan skor} = \frac{\text{skor jawaban benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Soal TGT (*Team Game Tournament*)

Materi Memilih bahan baku busana sesuai desain

1. Apakah yang dimaksud dengan bahan tekstil?
2. Sebutkan 3 saja apa saja unsur-unsur desain!
3. Sebutkan 2 hal yang harus diperhatikan dalam memilih warna!
4. Untuk busana pesta sebaiknya menggunakan warna yang....
5. Benar atau salah, bahan drill dan jeans dapat digunakan untuk membuat rok draperi.
6. Untuk orang yang gemuk, sebaiknya menghindari busana dengan warna....
7. Dalam pembuatan busana, menggunakan bahan yang lebih karena harus memperhatikan kesinambungan bahan, jika itu menggunakan motif bahan yang...
8. Sebutkan 3 efek jatuh nya bahan!
9. Karakteristik dari bahan sifon adalah....
10. Untuk memberikan kesan ukuran badan menjadi besar, sebaiknya memilih bahan dengan tekstur
11. Sebutkan 4 macam bahan tekstil yang kamu ketahui!
12. Sifat permukaan bahan yang dapat diketahui secara visual maupun dengan meraba permukaan disebut....
13. Untuk busana bayi sebaiknya memilih warna yang....
14. Bahan bermotif/ kotak memberikan efek kelihatan....
15. Corak bahan yang lebih mudah dalam meletakkan pola pada bahan adalah pola dengan corak....
16. Untuk orang yang tinggi kurus sebaiknya menghindari busana dengan warna....
17. Sifatnya menonjol dan berbulu adalah tekstur dari bahan....
18. Untuk bentuk badan yang tinggi kurus sebaiknya memilih bahan dengan warna yang....
19. Benar atau salah, bahan katun tidak cocok untuk membuat baby doll.

20. Brocade adalah kain yang cocok untuk....
21. Karakteristik dari bahan wol adalah....
22. Benar atau salah, orang yang memiliki bentuk badan pendek gemuk, sebaiknya menghindari tekstil yang bergaris horizontal.
23. Sebutkan 2 karakteristik dari bahan katun tenunan!
24. Menggunakan bahan-bahan yang lembut dan agak tipis akan memberikan kesan....
25. Untuk orang yang gemuk sebaiknya memilih bahan dengan motif....
26. Karakteristik dari kain drill adalah....
27. Untuk orang yang mempunyai sifat lincah akan memilih bahan tekstil yang berwarna....
28. Benar atau salah, orang yang berkulit terang/kuning sebaiknya memilih bahan tekstil dengan warna kuning muda?
29. Sebutkan karakteristik dari bahan sutera!
30. Disain busana dengan siluet A tidak sesuai menggunakan bahan yang jatuhnya....
31. Pemakaian garis hias akan nampak kurang tampak atau hilang pada bahan yang....
32. Untuk pembuatan rok kerut, hindari bahan yang....
33. Jatuhnya bahan pada sifon adalah....
34. Untuk badan yang pendek kurus, sebaiknya memilih bahan dengan motif....
35. Warna-warna yang menyala/mencolok akan memberikan kesan....

KUNCI JAWABAN GAME

1. bahan tekstil adalah semua bahan yang berupa tenunan (*woven*) dan bukan tenunan (*non woven*) yang digunakan untuk membuat berbagai jenis busana dan lenan rumah tangga.
2. warna, tekstur, jatuh nya bahan dan tekstur
3. memilih warna yang digemari, menyesuaikan dengan tujuan dan kesempatan pemakaian, menyesuaikan warna dengan bentuk tubuh, menyesuaikan warna dengan warna kulit dan rambut dan menyesuaikan warna dengan umur dan kepribadian atau karakter
4. berwarna menyolok, cerah maupun gelap
5. salah
6. warna muda dan warna putih
7. motif bahan yang searah
8. kaku, lembut, melangsai, berpegang teguh, dan ringan/melayang
9. ringan atau melayang
10. tekstur kaku dan tebal
11. katun, satin, taffeta, organdi, brocade
12. tekstur bahan
13. lembut
14. gemuk
15. corak dua arah
16. berwarna gelap dan menyolok
17. beludru
18. warna yang cerah dan tidak mencolok
19. salah
20. kebaya, busana pesta
21. hangat dan berbulu, bertekstur kusam dan tebal
22. benar
23. kaku, bertekstur kusam dan bahan yang terasa kuat

24. tinggi
25. memilih motif yang kecil-kecil
26. kaku
27. warna-warna terang atau menyolok
28. salah
29. halus dan lembut
30. melangsai
31. bermotif ,bergaris,berkotak
32. kaku
33. ringan/melayang
34. lembut dan agak tipis
35. membesarkan badan

LAMPIRAN 3

VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN

SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT
INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Widarwati, M.Pd

NIP : 19610622 198702 2 001

Judgement Expert : Model pembelajaran

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tentang model pembelajaran yang dibuat oleh:

Nama : Ratna Mayangsari

NIM : 07513241014

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Saya menyatakan,

☐ Belum Valid

☐ Sudah Valid dengan Catatan

☐ Sudah Valid

Catatan

.....
.....
.....
.....

Demikian keterangan ini saya berikan semoga dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2011

Judgment Expert



Sri Widarwati, M. Pd
NIP. 19610622 198702 2 001

SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT
INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Widarwati, M.Pd

NIP : 19610622 198702 2 001

Judgement Expert : Model pembelajaran

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tentang model pembelajaran yang dibuat oleh:

Nama : Ratna Mayangsari

NIM : 07513241014

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Saya menyatakan,

☐ Belum Valid

☐ Sudah Valid dengan Catatan

☐ Sudah Valid

Catatan

.....
.....
.....
.....

Demikian keterangan ini saya berikan semoga dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2011

Judgment Expert



Sri Widarwati, M. Pd
NIP. 19610622 198702 2 001

SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT
INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Widarwati, M.Pd

NIP : 19610622 198702 2 001

Judgement Expert : Model pembelajaran

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tentang model pembelajaran yang dibuat oleh:

Nama : Ratna Mayangsari

NIM : 07513241014

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Saya menyatakan,

☐ Belum Valid

☐ Sudah Valid dengan Catatan

☐ Sudah Valid

Catatan

.....
.....
.....
.....

Demikian keterangan ini saya berikan semoga dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2011

Judgment Expert



Sri Widarwati, M. Pd
NIP. 19610622 198702 2 001

SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT
INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Widarwati, M.Pd

NIP : 19610622 198702 2 001

Judgement Expert : Model pembelajaran

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tentang model pembelajaran yang dibuat oleh:

Nama : Ratna Mayangsari

NIM : 07513241014

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Saya menyatakan,

☐ Belum Valid

☐ Sudah Valid dengan Catatan

☐ Sudah Valid

Catatan

.....
.....
.....
.....

Demikian keterangan ini saya berikan semoga dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2011

Judgment Expert



Sri Widarwati, M. Pd
NIP. 19610622 198702 2 001

SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT
INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Widarwati, M.Pd

NIP : 19610622 198702 2 001

Judgement Expert : Model pembelajaran

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tentang model pembelajaran yang dibuat oleh:

Nama : Ratna Mayangsari

NIM : 07513241014

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Saya menyatakan,

☐ Belum Valid

☐ Sudah Valid dengan Catatan

☐ Sudah Valid

Catatan

.....
.....
.....
.....

Demikian keterangan ini saya berikan semoga dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2011

Judgment Expert



Sri Widarwati, M. Pd

NIP. 19610622 198702 2 001

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI PEMBELAJARAN

“UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MEMILIH
BAHAN BAKU BUSANA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DI SMK N 6 YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Memilih Bahan Baku Busana
Kelas/Semester : X/1
Standar Kompetensi : Pemilihan Bahan Tekstil
Kompetensi Dasar : Memilih bahan baku sesuai dengan desain
Peneliti : Ratna Mayangsari
Ahli Materi Pembelajaran : Widiastuti, M.Pd
Tanggal : 25 Juli 2011

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi Memilih bahan baku busana
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi memilih bahan baku busana
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan materi	√	
2	Mengandung wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar		
2	Model pembelajaran sesuai dengan isi/materi pembelajaran		
3	Keruntutan sistematika penyajian materi		
4	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut		
5	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menunjang motivasi siswa		
6	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menunjang aktivitas siswa		

C. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan


Model ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 25 Juli 2011

Judgment Expert



Widi Hastuti, M.Pd.

NIP : 19721115 200003 2 001

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MODEL PEMBELAJARAN

“UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MEMILIH
BAHAN BAKU BUSANA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DI SMK N 6 YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Memilih Bahan Baku Busana
Kelas/Semester : X/1
Standar Kompetensi : Pemilihan Bahan Tekstil
Kompetensi Dasar : Memilih bahan baku sesuai dengan disain
Peneliti : Ratna Mayangsari
Ahli Materi Pembelajaran : Widiastuti, M.Pd
Tanggal : 25 Juli 2011

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli model pembelajaran
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan model pembelajaran
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pembelajaran sudah sesuai tujuan pembelajaran	√	
2	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Model Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pembelajaran menggunakan metode/teknik pembelajaran yang difokuskan pada tujuan yang diinginkan		
2	Model pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai		
3	Model pembelajaran sesuai dengan isi/materi pembelajaran		
4	Model pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		
5	Model pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada siswa		

C. Saran

[illegible]

D. Kesimpulan

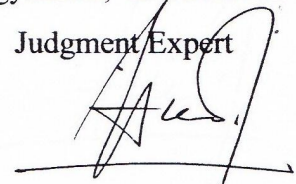
Model ini dinyatakan :

4. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
5. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 25 Juli 2011

Judgment Expert



Widi Hastuti, M.Pd.

NIP : 19721115 200003 2 001

SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT

INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Widihastuti, M.Pd

NIP : 19721115 200003 2 001

Judgment Expert : tes memilih bahan baku busana

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen test yang dibuat oleh:

Nama : Ratna Mayangsari

NIM : 07513241014

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Saya menyatakan,

() Belum Valid

() Sudah Valid dengan Catatan

() Sudah Valid

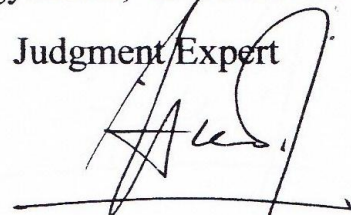
Catatan

.....
.....
.....
.....

Demikian keterangan ini saya berikan semoga dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 25 Juli 2011

Judgment Expert

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Widi Hastuti', written over a horizontal line.

Widi Hastuti, M.Pd.

NIP : 19721115 200003 2 001

SURAT KETERANGAN JUDGEMENT EXPERT
INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Widiastuti, M.Pd

NIP : 19721115 200003 2 001

Judgment Expert : Model pembelajaran

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tentang model pembelajaran yang dibuat oleh:

Nama : Ratna Mayangsari

NIM : 07513241014

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Saya menyatakan,

☐ Belum Valid

☐ Sudah Valid dengan Catatan

☐ Sudah Valid

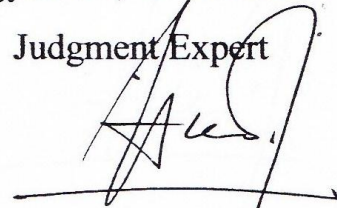
Catatan

.....
.....
.....
.....

Demikian keterangan ini saya berikan semoga dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 25 Juli 2011

Judgment Expert



Widi Hastuti, M.Pd.

NIP : 19721115 200003 2 001

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MODEL PEMBELAJARAN

“UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MEMILIH
BAHAN BAKU BUSANA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DI SMK N 6 YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Memilih Bahan Baku Busana
Kelas/Semester : X/1
Standar Kompetensi : Pemilihan Bahan Tekstil
Kompetensi Dasar : Memilih bahan baku sesuai dengan disain
Peneliti : Ratna Mayangsari
Ahli Materi Pembelajaran : RR. Dwi Fajar Wahyuningtyas, S.Pd
Tanggal : 25 Juli 2011

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli model pembelajaran
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan model pembelajaran
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pembelajaran sudah sesuai tujuan pembelajaran	√	
2	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Model Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pembelajaran menggunakan metode/teknik pembelajaran yang difokuskan pada tujuan yang diinginkan		
2	Model pembelajaran sesuai dengan isi/materi pembelajaran		
3	Model pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		
4	Jumlah siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran sudah efektif		
5	Model pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada siswa		
6	Menggunakan media pembelajaran yang digunakan dapat merangsang indra peserta didik secara simultan		

C. Saran

This image shows a full page of primary-ruled paper. It contains ten identical horizontal rows. Each row is defined by three parallel dashed lines: a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. The rows are evenly spaced and cover the entire page area, leaving no margins or additional markings.

D. Kesimpulan

Model ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 25 Juli 2011



RR. Dwi Fajar Wahyuningtyas, S.Pd
NIP 19730519 200801 2 009

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI PEMBELAJARAN

“UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MEMILIH
BAHAN BAKU BUSANA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DI SMK N 6 YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Memilih Bahan Baku Busana
Kelas/Semester : X/1
Standar Kompetensi : Pemilihan Bahan Tekstil
Kompetensi Dasar : Memilih bahan baku sesuai desain
Peneliti : Ratna Mayangsari
Ahli Materi Pembelajaran : RR. Dwi Fajar Wahyuningtyas, S.Pd
Tanggal : 25 Juli 2011

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi Memilih bahan baku busana
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi memilih bahan baku busana
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan materi	√	
2	Mengandung wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
2 : tidak
3 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar		
2	Model pembelajaran sesuai dengan isi/materi pembelajaran		
3	Keruntutan sistematika penyajian materi		
4	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut		
5	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menunjang motivasi siswa		
6	Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menunjang aktivitas siswa		

C. Saran

D. Kesimpulan

Model ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 25 Juli 2011



RR. Dwi Fajar Wahyuningtyas, S.Pd
NIP 19730519 200801 2 009

Welcome to CompuStat

This program is licensed to Magic 2000 Solver, Gejayan gg. Bayu 16 A Yogyakarta, Phone (0271) 511111

ID File	Tes hasil belajar
Title	Instrumen
Number Of Item	30
Number Of Case	34

Item	Mean Correct	Item Difficulty	Correlation		Decision *
			Pearson	Corrected	
1	19.375	0.686	0.497	0.443	valid
2	19.333	0.686	0.488	0.434	valid
3	19.917	0.686	0.615	0.570	valid
4	20.053	0.543	0.475	0.416	valid
5	19.458	0.686	0.515	0.463	valid
6	20.692	0.371	0.408	0.346	valid
7	21.667	0.343	0.487	0.431	valid
8	19.136	0.629	0.392	0.330	valid
9	21.000	0.371	0.442	0.383	valid
10	19.667	0.686	0.561	0.511	valid
11	19.826	0.657	0.558	0.507	valid
12	19.609	0.657	0.514	0.459	valid
13	19.364	0.629	0.436	0.376	valid
14	21.231	0.371	0.469	0.410	valid
15	19.208	0.686	0.461	0.405	valid
16	19.565	0.657	0.505	0.450	valid
17	20.684	0.543	0.577	0.525	valid
18	18.833	0.686	0.380	0.319	valid
19	20.050	0.571	0.503	0.446	valid
20	20.688	0.457	0.486	0.427	valid
21	19.238	0.600	0.388	0.324	valid
22	19.833	0.514	0.416	0.352	valid
23	21.083	0.343	0.425	0.365	valid
24	19.762	0.600	0.482	0.424	valid
25	19.333	0.686	0.488	0.434	valid
26	21.000	0.400	0.470	0.411	valid
27	20.000	0.457	0.393	0.329	valid
28	19.714	0.600	0.473	0.415	valid
29	19.435	0.657	0.478	0.422	valid
30	19.136	0.629	0.392	0.330	valid

Reliability KR - 20 : 0.8796

All Item : 30

* r-table 5% (1 tail) : 0.239

Reliability

Case processing summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	34	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.817	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Mot1 Motivasi	70.77	35.770	.465	.805
Mot2 Motivasi	70.71	36.975	.350	.811
Mot3 Motivasi	71.49	35.845	.477	.805
Mot4 Motivasi	70.91	36.845	.409	.809
Mot5 Motivasi	70.86	36.361	.367	.810
Mot6 Motivasi	71.66	36.938	.370	.810
Mot7 Motivasi	72.00	36.941	.382	.810
Mot8 Motivasi	71.54	36.726	.337	.812
Mot9 Motivasi	70.97	36.205	.389	.809
Mot10 Motivasi	70.89	35.987	.371	.811
Mot11 Motivasi	71.77	35.946	.381	.810
Mot12 Motivasi	70.91	36.904	.400	.809
Mot13 Motivasi	71.31	36.810	.380	.810
Mot14 Motivasi	71.14	35.538	.474	.805
Mot15 Motivasi	71.03	36.558	.326	.813
Mot16 Motivasi	71.46	36.491	.357	.811
Mot17 Motivasi	70.94	36.350	.356	.811
Mot18 Motivasi	70.77	37.417	.353	.811
Mot19 Motivasi	70.89	35.692	.357	.812
Mot20 Motivasi	70.80	36.400	.482	.805

LAMPIRAN 4

HASIL PENELITIAN

MOTIVASI BELAJAR SISWA PRA SIKLUS

No	Nama	Motivasi	Kategori
1	Siswa 1	53	Tinggi
2	Siswa 2	48	Rendah
3	Siswa 3	46	Rendah
4	Siswa 4	34	Sangat rendah
5	Siswa 5	48	Rendah
6	Siswa 6	34	Sangat rendah
7	Siswa 7	40	Rendah
8	Siswa 8	44	Rendah
9	Siswa 9	34	Sangat rendah
10	Siswa 10	45	Rendah
11	Siswa 11	34	Sangat rendah
12	Siswa 12	34	Sangat rendah
13	Siswa 13	44	Rendah
14	Siswa 14	45	Rendah
15	Siswa 15	48	Rendah
16	Siswa 16	43	Rendah
17	Siswa 17	39	Rendah
18	Siswa 18	43	Rendah
19	Siswa 19	48	Rendah
20	Siswa 20	49	Rendah
21	Siswa 21	34	Sangat rendah
22	Siswa 22	46	Rendah
23	Siswa 23	50	Tinggi
24	Siswa 24	33	Sangat rendah
25	Siswa 25	39	Rendah
26	Siswa 26	42	Rendah
27	Siswa 27	40	Rendah
28	Siswa 28	48	Rendah
29	Siswa 29	42	Rendah
30	Siswa 30	41	Rendah
31	Siswa 31	50	Tinggi
32	Siswa 32	49	Rendah
33	Siswa 33	51	Tinggi
34	Siswa 34	50	Tinggi
Jumlah		1648	
Rata-rata		48,5	

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PRA SIKLUS DAN SIKLUS I

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	53	63	18,8
2	Siswa 2	48	60	25
3	Siswa 3	46	60	30
4	Siswa 4	34	55	61,7
5	Siswa 5	48	61	33,3
6	Siswa 6	34	50	47,6
7	Siswa 7	40	56	40
8	Siswa 8	44	40	-9,1
9	Siswa 9	34	55	61,7
10	Siswa 10	45	55	22,2
11	Siswa 11	34	56	39
12	Siswa 12	34	50	47
13	Siswa 13	44	55	25
14	Siswa 14	45	55	22,2
15	Siswa 15	48	48	0
16	Siswa 16	43	51	16,6
17	Siswa 17	39	50	28,2
18	Siswa 18	43	60	38,5
19	Siswa 19	48	61	27
20	Siswa 20	49	55	12,2
21	Siswa 21	34	45	25
22	Siswa 22	46	55	19,6
23	Siswa 23	50	48	-4
24	Siswa 24	33	43	30,3
25	Siswa 25	39	43	10,2
26	Siswa 26	42	50	19
27	Siswa 27	40	54	35
28	Siswa 28	48	53	10,4
29	Siswa 29	42	57	21,4
30	Siswa 30	41	55	34
31	Siswa 31	50	60	20
32	Siswa 32	49	56	14,3
33	Siswa 33	51	52	2
34	Siswa 34	50	55	10
Jumlah		1648	1822	834,1
Rata-rata		48,5	53,5	24,5%

MOTIVASI BELAJAR SISWA SIKLUS 1

No	Nama	Motivasi pra siklus	Kategori	Motivasi siklus I	Kategori	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	53	Tinggi	63	Tinggi	18,8
2	Siswa 2	48	Rendah	60	Tinggi	25
3	Siswa 3	46	Rendah	60	Tinggi	30
4	Siswa 4	34	Sangat rendah	55	Tinggi	61,7
5	Siswa 5	48	Rendah	61	Tinggi	33,3
6	Siswa 6	34	Sangat rendah	50	Tinggi	47,6
7	Siswa 7	40	Rendah	56	Tinggi	40
8	Siswa 8	44	Rendah	40	Rendah	-9,1
9	Siswa 9	34	Sangat rendah	55	Tinggi	61,7
10	Siswa 10	45	Rendah	55	Tinggi	22,2
11	Siswa 11	34	Sangat rendah	56	Tinggi	39
12	Siswa 12	34	Sangat rendah	50	Tinggi	47
13	Siswa 13	44	Rendah	55	Tinggi	25
14	Siswa 14	45	Rendah	55	Tinggi	22,2
15	Siswa 15	48	Rendah	48	Rendah	0
16	Siswa 16	43	Rendah	51	Tinggi	16,6
17	Siswa 17	39	Rendah	50	Tinggi	28,2
18	Siswa 18	43	Rendah	60	Tinggi	38,5
19	Siswa 19	48	Rendah	61	Tinggi	27
20	Siswa 20	49	Rendah	55	Tinggi	12,2
21	Siswa 21	34	Sangat rendah	45	Rendah	25
22	Siswa 22	46	Rendah	55	Tinggi	19,6
23	Siswa 23	50	Tinggi	48	Rendah	-4
24	Siswa 24	33	Sangat rendah	43	Rendah	30,3
25	Siswa 25	39	Rendah	43	Rendah	10,2
26	Siswa 26	42	Rendah	50	Tinggi	19
27	Siswa 27	40	Rendah	54	Tinggi	35
28	Siswa 28	48	Rendah	53	Tinggi	10,4
29	Siswa 29	42	Rendah	57	Tinggi	21,4
30	Siswa 30	41	Rendah	55	Tinggi	34
31	Siswa 31	50	Tinggi	60	Tinggi	20
32	Siswa 32	49	Rendah	56	Tinggi	14,3
33	Siswa 33	51	Tinggi	52	Tinggi	2
34	Siswa 34	50	Tinggi	55	Tinggi	10
Jumlah		1648		1822		834,1
Rata-rata		48,5		53,5		24,5%

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PRA SIKLUS

SIKLUS I DAN SIKLUS 2

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	53	63	69	9,5
2	Siswa 2	48	60	68	13,3
3	Siswa 3	46	60	63	5
4	Siswa 4	34	55	58	10
5	Siswa 5	48	61	63	3,2
6	Siswa 6	34	50	64	28
7	Siswa 7	40	56	58	3,5
8	Siswa 8	44	40	50	25
9	Siswa 9	34	55	65	6,5
10	Siswa 10	45	55	60	9
11	Siswa 11	34	56	58	3,5
12	Siswa 12	34	50	53	6
13	Siswa 13	44	55	60	9
14	Siswa 14	45	55	57	3,7
15	Siswa 15	48	48	52	6,2
16	Siswa 16	43	51	55	7,8
17	Siswa 17	39	50	52	4
18	Siswa 18	43	60	63	5
19	Siswa 19	48	61	61	0
20	Siswa 20	49	55	58	5,5
21	Siswa 21	34	45	47	4,4
22	Siswa 22	46	55	57	3,6
23	Siswa 23	50	48	50	4,2
24	Siswa 24	33	43	47	9,3
25	Siswa 25	39	43	46	7
26	Siswa 26	42	50	60	10
27	Siswa 27	40	54	58	7,4
28	Siswa 28	48	53	53	13,2
29	Siswa 29	42	57	60	10,5
30	Siswa 30	41	55	57	9
31	Siswa 31	50	60	52	3,3
32	Siswa 32	49	56	55	7,1
33	Siswa 33	51	52	52	7,7
34	Siswa 34	50	55	63	5
Jumlah		1648	1822	1966	265,4
Rata-rata		48,5	53,5	57,8	7,8

MOTIVASI BELAJAR SISWA SIKLUS 2

No	Nama	Motivasi siklus I	Kategori	Motivasi Siklus II	Kategori	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	63	Tinggi	69	Sangat Tinggi	9,5
2	Siswa 2	60	Tinggi	68	Sangat Tinggi	13,3
3	Siswa 3	60	Tinggi	63	Tinggi	5
4	Siswa 4	55	Tinggi	58	Tinggi	10
5	Siswa 5	61	Tinggi	63	Tinggi	3,2
6	Siswa 6	50	Tinggi	64	Tinggi	28
7	Siswa 7	56	Tinggi	58	Tinggi	3,5
8	Siswa 8	40	Rendah	50	Tinggi	25
9	Siswa 9	55	Tinggi	65	Sangat Tinggi	6,5
10	Siswa 10	55	Tinggi	60	Tinggi	9
11	Siswa 11	56	Tinggi	58	Tinggi	3,5
12	Siswa 12	50	Tinggi	53	Tinggi	6
13	Siswa 13	55	Tinggi	60	Tinggi	9
14	Siswa 14	55	Tinggi	57	Tinggi	3,7
15	Siswa 15	48	Rendah	52	Tinggi	6,2
16	Siswa 16	51	Tinggi	55	Tinggi	7,8
17	Siswa 17	50	Tinggi	52	Tinggi	4
18	Siswa 18	60	Tinggi	63	Tinggi	5
19	Siswa 19	61	Tinggi	61	Tinggi	0
20	Siswa 20	55	Tinggi	58	Tinggi	5,5
21	Siswa 21	45	Rendah	47	Rendah	4,4
22	Siswa 22	55	Tinggi	57	Tinggi	3,6
23	Siswa 23	48	Rendah	50	Tinggi	4,2
24	Siswa 24	43	Rendah	47	Rendah	9,3
25	Siswa 25	43	Rendah	46	Rendah	7
26	Siswa 26	50	Tinggi	60	Tinggi	10
27	Siswa 27	54	Tinggi	58	Tinggi	7,4
28	Siswa 28	53	Tinggi	53	Tinggi	13,2
29	Siswa 29	57	Tinggi	60	Tinggi	10,5
30	Siswa 30	55	Tinggi	57	Tinggi	9
31	Siswa 31	60	Tinggi	52	Tinggi	3,3
32	Siswa 32	56	Tinggi	55	Tinggi	7,1
33	Siswa 33	52	Tinggi	52	Tinggi	7,7
34	Siswa 34	55	Tinggi	63	Tinggi	5
Jumlah		1648		1822		1966
Rata-rata		48,5		53,5		57,8

DAFTAR PRESTASI BELAJAR SISWA PRA SIKLUS

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Siswa 1	76,6	Tuntas
2	Siswa 2	66,6	Belum tuntas
3	Siswa 3	66,6	Belum tuntas
4	Siswa 4	53,3	Belum tuntas
5	Siswa 5	60	Belum tuntas
6	Siswa 6	46,6	Belum tuntas
7	Siswa 7	80	Tuntas
8	Siswa 8	76,6	Tuntas
9	Siswa 9	46,6	Belum tuntas
10	Siswa 10	56,6	Belum tuntas
11	Siswa 11	56,6	Belum tuntas
12	Siswa 12	53,3	Belum tuntas
13	Siswa 13	76,6	Tuntas
14	Siswa 14	76,6	Tuntas
15	Siswa 15	76,6	Tuntas
16	Siswa 16	43,3	Belum tuntas
17	Siswa 17	46,6	Belum tuntas
18	Siswa 18	50	Belum tuntas
19	Siswa 19	76,6	Tuntas
20	Siswa 20	50	Belum tuntas
21	Siswa 21	76,6	Tuntas
22	Siswa 22	80	Tuntas
23	Siswa 23	66,6	Belum tuntas
24	Siswa 24	43,3	Belum tuntas
25	Siswa 25	76,6	Tuntas
26	Siswa 26	76,6	Tuntas
27	Siswa 27	56,6	Belum tuntas
28	Siswa 28	60	Belum tuntas
29	Siswa 29	60	Belum tuntas
30	Siswa 30	60	Belum tuntas
31	Siswa 31	66,6	Belum tuntas
32	Siswa 32	76,6	Tuntas
33	Siswa 33	76,6	Tuntas
34	Siswa 34	80	Tuntas
Jumlah		2191,8	Tuntas : 14 Belum tuntas : 20
Rata-rata		64,5	

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA
PRA SIKLUS DAN SIKLUS 1**

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	76,6	83,3	8,7
2	Siswa 2	66,6	66,6	0
3	Siswa 3	66,6	83,3	25
4	Siswa 4	53,3	63,3	18,7
5	Siswa 5	60	83,3	38,8
6	Siswa 6	46,6	76,6	64,3
7	Siswa 7	80	83,3	4,7
8	Siswa 8	76,6	70	-8,6
9	Siswa 9	46,6	70	50
10	Siswa 10	56,6	60	6
11	Siswa 11	56,6	63,3	11
12	Siswa 12	53,3	63,3	11
13	Siswa 13	76,6	80	4,4
14	Siswa 14	76,6	83,3	8,7
15	Siswa 15	76,6	73,3	-4,3
16	Siswa 16	43,3	63,3	46
17	Siswa 17	46,6	66,6	42
18	Siswa 18	50	70	40
19	Siswa 19	76,6	80	4,4
20	Siswa 20	50	73,3	46,6
21	Siswa 21	76,6	86,6	13
22	Siswa 22	80	76,6	21,6
23	Siswa 23	66,6	76,6	15
24	Siswa 24	43,3	53,3	30
25	Siswa 25	76,6	83,3	8,7
26	Siswa 26	76,6	76,6	0
27	Siswa 27	56,6	70	23
28	Siswa 28	60	66,6	11
29	Siswa 29	60	70	16,6
30	Siswa 30	60	66,6	11
31	Siswa 31	66,6	66,6	0
32	Siswa 32	76,6	80	4,4
33	Siswa 33	76,6	76,6	0
34	Siswa 34	80	86,6	8,25
Jumlah		2191,8	2492,1	579,95
Rata-rata		64,5	73,3	17,1%

DAFTAR PRESTASI BELAJAR SISWA SIKLUS 1

No	Nama	Siklus I	Kategori
1	Siswa 1	83,3	Tuntas
2	Siswa 2	66,6	Belum tuntas
3	Siswa 3	83,3	Tuntas
4	Siswa 4	63,3	Belum tuntas
5	Siswa 5	83,3	Tuntas
6	Siswa 6	76,6	Tuntas
7	Siswa 7	83,3	Tuntas
8	Siswa 8	70	Belum tuntas
9	Siswa 9	70	Belum tuntas
10	Siswa 10	60	Belum tuntas
11	Siswa 11	63,3	Belum tuntas
12	Siswa 12	63,3	Belum tuntas
13	Siswa 13	80	Tuntas
14	Siswa 14	83,3	Tuntas
15	Siswa 15	73,3	Tuntas
16	Siswa 16	63,3	Belum tuntas
17	Siswa 17	66,6	Belum tuntas
18	Siswa 18	70	Belum tuntas
19	Siswa 19	80	Tuntas
20	Siswa 20	73,3	Belum tuntas
21	Siswa 21	86,6	Tuntas
22	Siswa 22	76,6	Tuntas
23	Siswa 23	76,6	Tuntas
24	Siswa 24	53,3	Belum tuntas
25	Siswa 25	83,3	Tuntas
26	Siswa 26	76,6	Tuntas
27	Siswa 27	70	Belum tuntas
28	Siswa 28	66,6	Belum tuntas
29	Siswa 29	70	Belum tuntas
30	Siswa 30	66,6	Belum tuntas
31	Siswa 31	66,6	Belum tuntas
32	Siswa 32	80	Tuntas
33	Siswa 33	76,6	Tuntas
34	Siswa 34	86,6	Tuntas
Jumlah		2492,1	Tuntas :14 Belum tuntas :14
Rata-rata		73,3	

DAFTAR PRESTASI BELAJAR SISWA PRA SIKLUS

No	Nilai	Siswa
1	43,3	2
2	46,6	3
3	50	2
4	53,3	2
5	56,6	3
6	60	4
7	66,6	4
8	76,6	11
9	80	3
Jumlah		34

- Modus prestasi belajar siswa pra siklus 76,6
- Mean prestasi belajar siswa pra siklus

No	Nilai	Siswa	Jumlah (nilai x jumlah siswa)
1	43,3	2	86,6
2	46,6	3	139,8
3	50	2	100
4	53,3	2	106,6
5	56,6	3	169,2
6	60	4	240
7	66,6	4	266,4
8	76,6	11	842,6
9	80	3	240
Jumlah		34	2191,2

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

$$Me = \frac{2191,2}{34}$$

$$Me = 64,5$$

- Median = 66,6

DAFTAR PRESTASI BELAJAR SISWA SIKLUS 1

No	Nilai	Siswa
1	53,3	1
2	60	1
3	63,3	4
4	66,6	5
5	70	5
6	73,3	3
7	76,6	5
8	80	3
9	83,3	6
10	86,6	2
Jumlah		34

- Modus prestasi belajar siswa pra siklus 83,3
- Mean prestasi belajar siswa pra siklus

No	Nilai	Siswa	Jumlah (nilai x jumlah siswa)
1	53,3	1	53,3
2	60	1	60
3	63,3	4	253,3
4	66,6	5	333
5	70	5	350
6	73,3	3	219,9
7	76,6	5	383
8	80	3	240
9	83,3	6	499,8
10	86,6	2	173,2
Jumlah		34	2492,1

$$\begin{aligned}
 Me &= \frac{\sum Xi}{N} \\
 Me &= \frac{2492,1}{34} \\
 Me &= 73,3
 \end{aligned}$$

- Median = 73,3

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA PRA
SIKLUS, SIKLUS 1 DAN SIKLUS 2**

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	76,6	83,3	93,2	11
2	Siswa 2	66,6	66,6	80	20
3	Siswa 3	66,6	83,3	90	8
4	Siswa 4	53,3	63,3	83,3	31
5	Siswa 5	60	83,3	93,2	11
6	Siswa 6	46,6	76,6	90	17,5
7	Siswa 7	80	83,3	86,6	4
8	Siswa 8	76,6	70	76,6	9,4
9	Siswa 9	46,6	70	83,3	18,5
10	Siswa 10	56,6	60	76,6	22,1
11	Siswa 11	56,6	63,3	76,6	15,8
12	Siswa 12	53,3	63,3	76,6	21,1
13	Siswa 13	76,6	80	86,6	8,25
14	Siswa 14	76,6	83,3	83,3	0
15	Siswa 15	76,6	73,3	80	9
16	Siswa 16	43,3	63,3	76,6	10,5
17	Siswa 17	46,6	66,6	76,6	15
18	Siswa 18	50	70	80	14,2
19	Siswa 19	76,6	80	86,6	8,25
20	Siswa 20	50	73,3	83,3	13,6
21	Siswa 21	76,6	86,6	90	4
22	Siswa 22	80	76,6	83,3	8,7
23	Siswa 23	66,6	76,6	80	4,3
24	Siswa 24	43,3	53,3	76,6	31,3
25	Siswa 25	76,6	83,3	86,6	3,9
26	Siswa 26	76,6	76,6	80	4,4
27	Siswa 27	56,6	70	76,6	9,5
28	Siswa 28	60	66,6	76,6	10
29	Siswa 29	60	70	76,6	9,4
30	Siswa 30	60	66,6	76,6	10
31	Siswa 31	66,6	66,6	76,6	5,1
32	Siswa 32	76,6	80	86,6	8,25
33	Siswa 33	76,6	76,6	80	4,4
34	Siswa 34	80	86,6	90	3,9
Jumlah		2191,8	2492,1	2795,1	385,35
Rata-rata		64,5	73,3	82,2	11,33%

DAFTAR PRESTASI BELAJAR SISWA SIKLUS 2

No	Nama	Siklus II	Kategori
1	Siswa 1	93,2	Tuntas
2	Siswa 2	80	tuntas
3	Siswa 3	90	Tuntas
4	Siswa 4	83,3	tuntas
5	Siswa 5	93,2	Tuntas
6	Siswa 6	90	Tuntas
7	Siswa 7	86,6	Tuntas
8	Siswa 8	76,6	Tuntas
9	Siswa 9	83,3	tuntas
10	Siswa 10	76,6	Tuntas
11	Siswa 11	76,6	tuntas
12	Siswa 12	76,6	Tuntas
13	Siswa 13	86,6	Tuntas
14	Siswa 14	83,3	Tuntas
15	Siswa 15	80	Tuntas
16	Siswa 16	76,6	Tuntas
17	Siswa 17	76,6	tuntas
18	Siswa 18	80	Tuntas
19	Siswa 19	86,6	Tuntas
20	Siswa 20	83,3	Tuntas
21	Siswa 21	90	tuntas
22	Siswa 22	83,3	Tuntas
23	Siswa 23	80	tuntas
24	Siswa 24	76,6	Tuntas
25	Siswa 25	86,6	Tuntas
26	Siswa 26	80	Tuntas
27	Siswa 27	76,6	Tuntas
28	Siswa 28	76,6	tuntas
29	Siswa 29	76,6	Tuntas
30	Siswa 30	76,6	tuntas
31	Siswa 31	76,6	Tuntas
32	Siswa 32	86,6	Tuntas
33	Siswa 33	80	Tuntas
34	Siswa 34	90	Tuntas
Jumlah		2795,1	Tuntas :34 Belum Tuntas: 0
Rata-rata		82,2	

DAFTAR PRESTASI BELAJAR SISWA SIKLUS 2

No	Nilai	Siswa
1	76,6	12
2	80	6
3	83,3	5
4	86,6	5
5	90	4
6	93,2	2
Jumlah		34

- a. Modus prestasi belajar siswa pra siklus 76,6
- b. Mean prestasi belajar siswa pra siklus

No	Nilai	Siswa	Jumlah (nilai x jumlah siswa)
1	76,6	12	53,3
2	80	6	60
3	83,3	5	253.3
4	86,6	5	333
5	90	4	350
6	93,2	2	219,9
Jumlah		34	2795,1

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

$$Me = \frac{2795,1}{34}$$

$$Me = 82,2$$

- c. Median = 80

LAMPIRAN 5

CATATAN LAPANGAN

Catatan Lapangan

Materi : Memilih bahan baku busana
Siklus : Pra Siklus
Tanggal : 16 Agustus 2011
Waktu : 2 Jam Pelajaran (12.00-13.30)

A. Pembukaan

1. Pelajaran membuat pola dimulai pukul 12.00, guru masuk dengan memberi salam, mengabsen siswa dan mempersiapkan siswa untuk memulai pelajaran.
2. Pembelajaran dilaksanakan seperti biasa, yaitu ceramah yang dilakukan oleh guru.

B. Penyajian

1. Dalam penyajian guru menyampaikan materi pelajaran dengan ceramah dan menggunakan media papan tulis.
2. Selama proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang ketika guru menerangkan tidak memperhatikan penjelasan guru.
3. Kondisi kelas saat pembelajaran juga masih kurang kondusif dikarenakan siswa masih banyak yang berbicara pada teman yang lain sehingga menimbulkan keributan.
4. Dalam pembelajaran, siswa tidak aktif dalam pembelajaran seperti tidak bertanya pada guru apabila tidak memahami materi.

5. Banyak siswa belum paham mengenai materi memilih bahan baku busana sesuai desain, hal ini ditunjukkan pada hasil tes, masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM.

C. Penutup

Di akhir waktu yang disediakan untuk menyelesaikan tes terdapat 10 siswa yang belum menyelesaikan tes memilih bahan baku busana dan diberi tambahan waktu 5 menit untuk menyelesaikannya.

Catatan Lapangan

Materi : Memilih bahan baku busana

Siklus : Siklus 1

Tanggal : 6 September 2011

Waktu : 2 Jam Pelajaran (12.00-13.30)

A. Pembukaan

1. Pelajaran memilih bahan baku busana dimulai pukul 12.00, guru masuk dengan memberi salam, mengabsen presensi siswa dan mempersiapkan siswa untuk memulai pelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang diatur oleh guru dan peneliti untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran memilih bahan baku busana.

B. Penyajian

1. Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Guru membuat pembentukan kelompok, yakni jumlah siswa dibagi dalam kelompok secara heterogen sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Pemberian tugas kepada siswa dalam kelompok dibagi atau ditentukan secara acak atau random.

4. Pembentukan kelompok sesuai dengan siswa yang mendapatkan materi sama dalam setiap kelompok, dan melakukan diskusi.
5. Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan secara kelompok
6. Siswa melaksanakan *game and tournament*, dimana masing-masing kelompok mengirimkan wakilnya untuk melakukan *tournament* dengan kelompok lain
7. Dilanjutkan dengan *post test* untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa. Dan pengisian angket motivasi untuk mengukur motivasi belajar siswa
8. Pemberian hadiah untuk kelompok yang menang.

C. Penutup

Pada pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas guru mengalami kesulitan dalam pengelolaan kelas, dikarenakan banyak siswa yang masih kebingungan dengan model pembelajaran yang dilakukan, yakni pada tahapan *game and tournament*. Guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga kadang terlihat kurang terampil mengelola pelajaran di kelas. Hal tersebut menjadi hambatan ketika pembelajaran, karena menyebabkan siswa menjadi gaduh di kelas.

Catatan lapangan

Materi : Memilih bahan baku busana
Siklus : Siklus 2
Tanggal : 13 September 2011
Waktu : 2 Jam Pelajaran (12.00-13.30)

A. Pembukaan

1. Pelajaran memilih bahan baku busana dimulai pukul 12.00, guru masuk dengan memberi salam, mengabsen presensi siswa dan mempersiapkan siswa untuk memulai pelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang diatur oleh guru dan peneliti untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran memilih bahan baku busana.

B. Penyajian

1. Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Guru membuat pembentukan kelompok, kelompok dibagi berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I, sehingga siswa tidak memilih teman mereka sendiri untuk melihat kemampuan mereka jika tidak bekerjasama dengan teman yang belum biasa bekerjasama

3. Pemberian tugas kepada siswa dalam kelompok dibagi atau ditentukan secara acak atau random.
4. Pembentukan kelompok sesuai dengan siswa yang mendapatkan materi sama dalam setiap kelompok, dan melakukan diskusi.
5. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi, guru mengklarifikasi hasil diskusi atau presentasi apabila terjadi kesalahan.
6. Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi, dilanjutkan dengan tahapan *game and tournament*.
7. Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang aktif dan kompeten dalam mengikuti pembelajaran.
8. Dilanjutkan dengan *post test* untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa. Dan pengisian angket motivasi untuk mengukur motivasi belajar siswa
9. Pemberian hadiah untuk kelompok yang menang.

C. Penutup

Hasil tes siswa menunjukkan bahwa seluruh siswa sudah memenuhi KKM dan sebagian besar memiliki motivasi belajar yang tinggi, sikap siswa pada saat pembelajaran memilih bahan baku busana juga semakin kondusif dan fokus dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

LAMPIRAN 6

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 ps.w. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
web site : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

-24/03/2011 8:42:46



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 469/UN34.15/PL/2011
Temp. : 1 (satu) bendel
Isi : Permohonan Ijin Penelitian

24 Maret 2011

Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda
Provinsi DIY
Walikota Yogyakarta c.q. Kepala Dinas Perijinan Kota Yogyakarta
Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta
Kepala SMKN 6 Yogyakarta

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Di SMKN 6 Yogyakarta"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1.	Ratna Mayangsari	07513241014	Pend. Teknik Busana - S1	SMKN 6 Yogyakarta

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Noor Fitrihana, ST, M.Eng.,
NIP : 19760920 200112 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 24 Maret 2011 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
u.b. Pembantu Dekan I,


Drs. Sudji Munadi
NIP 19530310 197803 1 003

Tembusan:
Ketua Jurusan
Ketua Program Studi



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682

EMAIL : perizinan@jogja.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogja.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/2051
5070/34

- : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/6083/V/2011 Tanggal : 28/07/2011
- : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 33 Tahun 2008 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
5. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 38/I.2/2004 tentang Pemberian izin/Rekomendasi Penelitian/Pendataan/Survei/KN/PKL di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Surat Kepada : Nama : RATNA MAYANGSARI NO MHS / NIM : 07513241014
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Teknik - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Noor Fitrihana, M. Eng
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DI SMK N 6 YOGYAKARTA

- Asi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 26/07/2011 Sampai 26/10/2011
Isi : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Syarat Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

RATNA MAYANGSARI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 28-7-2011

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



Drs. HARDONO
NIP. 195804101985031013

Suratbusan Kepada :

1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 070/6083/V/2011

Tempat : Dekan Fak. Teknik UNY

Nomor : 469/UN34.15/PL/2011

Tanggal Surat : 28 JULI 2011.

Perihal : Ijin Penelitian

- Menyebut : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJUJUKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) kepada :

Nama : RATNA MAYANGSARI

NIP/NIM : 07513241014

Alamat : Karangmalang Yogyakarta

Judul : UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT(Team Games Tournament) Di SMKN 6 YOGYAKARTA

Lokasi : Kota Yogyakarta

Waktu : 3 (tiga) bulan

Mulai tanggal : 28 Juli s/d 28 Oktober 2011

Dengan ketentuan :

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 28 Juli 2011

Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pembangunan
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



J. SURAT DJUMADAL

NIP. 09560403 198209 1 001

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);

2. Walikota Yogyakarta Cq. Dinas Perizinan

3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Provinsi DIY

4. Dekan Fak. Teknik UNY

5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 YOGYAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN : SENI, KERAJINAN, PARIWISATA
Jalan Kenari 4 Telp./ Fax. (0274) 512251, 546091 Yogyakarta 55166
e-mail : smkn6ykg@yahoo.co.id



CM-4.2-TU-01-05

SURAT KETERANGAN

070/ 675 / 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 6 Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : RATNA MAYANGSARI
NIM : 07513241014
Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta
Jurusan : Tata Busana

Bahwa saudara tersebut di atas telah melaksanakan Riset/ Penelitian pada SMK Negeri 6 Yogyakarta dengan judul : ***“UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOIRNAMENT) DI SMK NEGERI 6 YOGYAKARTA “*** pada bulan September 2011.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Yogyakarta, 21 September 2011
Kepala Sekolah
Drs. SUCENG SUMIYOTO, MM.
19600513 198602 1 001



LAMPIRAN 7

DOKUMENTASI

Dokumentasi



Siswa belajar dengan tim masing-masing



Siswa melaksanakan *Tournament*



Siswa belajar dengan tim untuk memahami materi



Pemberian hadiah untuk tim yang menang



Siswa merasa senang dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT